SNSP-KX-NOE-1

MORTAL KOMBAT®

INSTRUCTION BOOKLET/SPIELANLEITUNG/MODE D'EMPLOI/HANDLEIDING



SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

Acclaim entertainment, inc

WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTS SIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAß SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY



GAME PAK PRECAUTIONS/MAINTENANCE

1. If you are playing for a long time, take a 10 to 15 minute break every hour.
2. The Game Pak is a high precision piece of electronics. Do not store it in places that are very hot or cold. Do not hit, drop or otherwise abuse it. Do not take it apart.
3. Avoid touching the connectors with your fingers. Do not blow on them or allow to get wet or dirty. Doing so may damage the Game Pak and / or the Control Deck.
4. Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or any other solvent.
5. Always store the Game Pak in its protective sleeve when not in use.
6. Always check the Game Pak edge connector for foreign material before inserting the Game Pak in the Control Deck.

ZUR BEACHTUNG

1. Bei längerer Spieldauer ist es ratsam, etwa jede Stunde 10 — 15 Minuten Pause zu machen.
2. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, fallenlassen und nicht auseinandernehmen.
3. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und / oder das Grundgerät beschädigen.
4. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
5. Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
6. Überpüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigung, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

PRECAUTIONS A PRENDRE AVEC VOS CARTOUCHES DE JEU-CONSEILS D'ENTRETIEN

1. Si vous jouez pendant de longues périodes, veillez à observer une interruption de 10 à 15 minutes environ toutes les heures.
2. Les cartouches sont des jeux de haute précision. Ne les rangez pas dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de les cogner ou de les laisser tomber. Ne tentez jamais de les démonter.
3. Evitez de poser vos doigts sur les connecteurs. Ne soufflez pas dessus, ne les exposez ni à la poussière ni à l'humidité. Cela pourrait endommager la cartouche et provoquer un mauvais fonctionnement.
4. Ne nettoyez pas la cartouche avec des solvants tel que le benzène, de l'essence ou de l'alcool.
5. Rangez toujours la cartouche dans son boîtier de protection en dehors des périodes d'utilisation.
6. Avant de charger la cartouche, vérifiez toujours que les connecteurs sont propres.

VOORZORGSMAATREGELEN/ONDERHOUD CASSETTE

1. Als er lange tijd achter elkaar wordt gespeeld, neem dan om het uur een pauze van 10 à 15 minuten.
2. De cassette is een stukje precisie-electronica. Bewaar hem niet op zeer warme of koude plaatsen. Sla er niet tegen, laat hem niet vallen en voorkom misbruik anderzins. Haal hem ook nooit uit elkaar.
3. Raak de electrische contacten niet aan. Blaas daar ook niet tegen en zorg dat ze niet nat of vuil worden. Hierdoor kan namelijk de cassette of het Control Deck worden beschadigd.
4. Maak hem nooit schoon met benzeen, verfverdunner, alcohol of welk ander oplosmiddel dan ook.
5. Bewaar de cassette altijd in zijn doosje als er niet mee gespeeld wordt.
6. Controleer steeds of er geen vuil of stof en dergelijke op de contacten van de cassette zit voordat deze in het Control Deck wordt gedaan.

WARNING:READ BEFORE USING YOUR NES, SUPER NES OR GAME BOY SYSTEM

A very small portion of the population may experience epileptic seizures when viewing certain kinds of flashing lights and patterns commonly present in our daily environment. These persons may experience seizures while watching some kinds of television pictures or playing certain video games, including games played on the NES, Super NES and Game Boy systems. Players who have not had any previous seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your physician before playing video games if you, or anyone in your family, has an epileptic condition. IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician if you experience any of the following symptoms while playing video games: altered vision, eye or muscle twitching, other involuntary movements, disorientation, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, dizziness, sickness, and/or convulsions.

WARNING:DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Super Nintendo Entertainment System ("SNES") and SNES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with SNES games, neither Nintendo nor Acclaim Entertainment, Inc., will be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the SNES or SNES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

EPILEPSIE-HINWEIS

WARNUNG: BITTE VOR DEM SPIELEN MIT DEM NES, SUPER NINTENDO ODER GAME BOY LESEN!

Bei einem kleinen Prozentsatz der Bevölkerung können während des Betrachtens von blinkenden Lichtern oder Mustern, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungsformen auftreten. Diese Zustände können bei den betroffenen Personen durch das Betrachten von bestimmten Arten von Fernsehbildern oder beim Spielen verschiedener Videospiele, dazu gehören auch Spiele auf dem NES, den Super Nintendo- und den Game Boy-Systemen, auftreten. Bei Spielern, die bislang nicht auf Lichtreize mit epileptischen Erscheinungsformen reagiert haben, ist eine bislang unentdeckte epileptische Veranlagung jedoch nicht ausgeschlossen. Befragen Sie daher einen Arzt bevor Sie ein Videospiel spielen oder wenn bei einem Mitglied Ihrer Familie Epilepsie vorliegt. Unterbrechen Sie sofort die Benutzung des Gerätes und befragen Sie Ihren Arzt, wenn bei Ihnen folgende Symptome während des Spielens mit Videospielen auftreten: verändertes Sehvermögen, Augen- oder Muskelzuckungen, andere unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühl und/oder Krämpfe.

WARNUNG: NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Super Nintendo Entertainment System™ (SNES) und SNES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Weder Nintendo, noch Acclaim Entertainment GmbH, übernimmt Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von SNES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem SNES-Gerät noch durch defekte SNES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

EPILEPSIE AVERTISSEMENT

A LIRE ATTENTIVEMENT AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE NES, SUPER NES OU GAME BOY.

Quelques très rares personnes - la population dite "photosensible" - encourent des risques de crise d'épilepsie suite à l'exposition visuelle à une multitude de stimulations lumineuses intermittentes présentes dans notre environnement quotidien. Une telle réaction peut être provoquée, notamment, par certaines images télévisées ou certains jeux vidéo (y compris des jeux sur consoles NES, Super NES et Game Boy) qu'une de ces personnes ait, ou non, déjà subi une crise.

Si vous-même ou une personne de votre famille souffrez d'épilepsie, il est recommendé de prendre, au préalable, conseil auprès de votre médecin.

Si, malgré ces précautions, vous ressentez des troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires, autres mouvements involontaires, désorientation, perte de connaissance, troubles mentaux, étourdissements, nausées et/ou convulsions, il est vivement conseillé d'interrompre l'utilisation du jeu et de consulter aussitôt votre médecin.

ATTENTION: A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Super Nintendo Entertainment System (SNES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo et Acclaim Entertainment, SA ne seraient en aucun cas responsables des dommages causés par l'utilisation simultanée d'un téléviseur à rétroprojection avec la console SNES. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels SNES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPTICI

WAARSCHUWING: EERST LEZEN VOORDAT ER MET DE NES, SUPER NES OF GAME BOY WORDT GESPEELD

Een heel klein aantal mensen kan last krijgen van epileptische aanvallen bij het kijken naar zeer snel aan- en uitflitsende lichten of patronen die normaal in onze dagelijkse omgeving voorkomen. Soms krijgen deze mensen ook aanvallen bij het kijken naar bepaalde soorten televisiebeelden of het spelen van bepaalde videospellen inclusief spellen die op de NES, Super NES en Game Boy gespeeld worden. Zelfs spelers die nog nooit zo'n aanval hebben gehad kunnen een vorm van epilepsie hebben, ook al is die nog niet eerder ontdekt. Epileptici of andere leden van de familie die tijdens het spelen van videospellen last krijgen van veranderende waarneming, oogtrillingen of spiertrekkingen en andere ongecontroleerde bewegingen, gedesoriënteerdheid, verlies van bewustzijn van de omgeving, geestelijke verwarring, duizeligheid, misselijkheid en/of stuiptrekkingen wordt aangeraden onmiddellijk te stoppen met spelen en een arts te raadplegen.

WAARSCHUWING: GEBRUIK GEEN T.V. MET FRONT- OF RETROPROJEKTIE

Gebruik geen front- of retroprojektie-televisie voor het Super Nintendo Entertainment System ("SNES") en de SNES spelletjes. Uw projektietelevisiescherm kan blijvend beschadigd raken als videospelletjes met stilstaande beelden of patronen op uw projektietelevisie gespeeld worden. Gelijksoortige schade kan plaatsvinden als u een videospel in de pauze-stand zet. Als u uw projektietelevisie gebruikt voor SNES-spelletjes, kan noch Nintendo, noch ACCLAIM ENTERTAINMENT, SA aansprakelijk gesteld worden voor eventuele schade. Deze situatie komt niet voort uit een mankement aan het SNES of aan de SNES spelletjes; andere stilstaande of zich herhalende beelden kunnen eenzelfde schade aan projektietelevisies veroorzaken. Neem contact op met uw TV producent voor verdere informatie.

THE SHAOLIN TOURNAMENT FOR MARTIAL ARTS...

FOR AGES IT WAS A COMPETITION OF HONOR AND GLORY. NOBLE WARRIORS FROM AROUND THE GLOBE WERE INVITED TO TAKE PART, EACH SEEKING TO WIN THE TITLE OF GRAND CHAMPION.

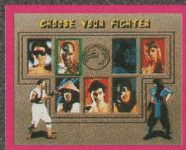


BUT THAT WAS A LONG TIME AGO... BEFORE THE TOURNAMENT WAS CORRUPTED BY THE EVIL DEMON SHANG TSUNG, A WARRIOR WHO TOOK NOT ONLY THE LIVES OF HIS OPPONENTS, BUT THEIR VERY SOULS...WITH THE AID OF HIS PUPIL GORO, A HIDEOUS HALF-HUMAN DRAGON, TSUNG BEGAN A DOMINATION OF THE CONTEST WHICH HAS LASTED FOR CENTURIES.
TODAY, 500 YEARS LATER, THE CONTEST BEGINS ANEW AS WARRIORS ONCE AGAIN GATHER TO PARTAKE IN MORTAL KOMBAT.

LET THE TOURNAMENT BEGIN!

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert your MORTAL KOMBAT® game pak as described in your Super Nintendo Entertainment System manual.
3. Turn the power switch ON. When you see the MORTAL KOMBAT® title screen, you will be given three choices: Tournament, Options, and Exhibition. Use the LEFT and RIGHT CONTROL PAD ARROWS to highlight your choice, then press any button to select it.

TOURNAMENT mode begins a one-player battle for the title of Grand Champion. First, however, a fighter must be selected. The warrior selection screen has pictures of all the warriors available to a player— Liu Kang, Johnny Cage, Kano, Rayden, Scorpion, Sub-Zero, and Sonya Blade. Move the colored frame onto your desired warrior using the CONTROL PAD ARROWS. When your choice is framed, press any BUTTON to select him and begin the tournament.Should a second player desire to join the tournament, he may do so at any time by pressing the START BUTTON. This will then return both players to the "Choose Your Fighter" screen where they must again choose their warriors. Should both players select the same warrior, player two will be distinguished by color. The players will then battle one another with the winner continuing onward in the tournament, and the loser's game ending.



EXHIBITION mode allows one to fight matches outside of the tournament. Selecting the Exhibition mode brings up the Exhibition options screen. Exhibition mode, like the Tournament mode, begins one player, but a second player can jump in at any time by pressing the START BUTTON.

As in Tournament mode, a player first selects his warrior. In Exhibition mode, however, he also selects his computer opponent. The A and B BUTTONS select a warrior, while the X and Y BUTTONS de-select him. Additionally, a player can choose two, or even three warriors to fight on each side. When the first warrior falls, the next steps in to continue his fight.

Once the warriors are chosen, by pressing the DOWN CONTROL PAD ARROW, a player can select a battle location. Press the START BUTTON to begin the battle.

When the battle is over, the game returns to the Exhibition options screen. To exit Exhibition mode, use the UP and DOWN CONTROL PAD ARROWS to highlight the "Exit to Main Menu" option, then press any button.



OPTIONS brings the player to the Options screen where a number of game features can be modified using the CONTROL PAD ARROWS:

GAME MODE chooses whether one fights a NORMAL match, or a HAND-TO-HAND match where all special moves are disabled.

MUSIC allows you to turn the game music on or off.

Difficulty allows you to choose how hard the game will be on a scale from 0 to 4.

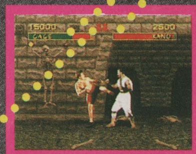
HANDICAP is a feature designed to let two players of different skill levels battle on an equal basis. It achieves this by affecting how much injury each player receives when he is hit on a scale of 0 to 5, with 0 being the least injury and the greatest advantage, and 5 being the greatest injury and greatest disadvantage. 2 is the default. Handicap only works when in 2 player mode.

BUTTON CONFIGURATION allows you to select which buttons will operate which moves. To select a move, use the UP and DOWN CONTROL PAD ARROWS. To change the control, press the button you desire to use when the move is selected. Keep in mind that when you change one button, the move which originally used that button is also switched and the controls outlined in the "Art of Kombat" section of this manual will differ accordingly. To leave Button Configuration, press the START BUTTON.

To exit the options screen and return to the main title screen, press the START BUTTON.

RULES OF THE TOURNAMENT

The Shaolin Tournament for Martial Arts is more than a simple exhibition. Each of its combatants has been invited for his extraordinary skills and each in accepting has wagered his very life upon them. The tournament's structure— as simple as it is ancient— tests all aspects of a warrior, for only the most worthy may earn the title ampion.



The tournament first tests a warrior's fighting skill by pitting him against the other tournament challengers. In all Mortal Kombat battles, meters in the upper-left and upper-right corners of the screen measure the health warriors. The meters begin each round with full health, but are reduced with each blow taken. The amount of the reduction depends both on the type of hit and whether or not he was blocked. When a warrior's health meter runs out, he is knocked out and the round goes to his opponent.Should time run out before either combatant is knocked out, the warrior with less injury is declared the victor. The first warrior to win two rounds takes the match and moves on to his next opponent.

NOTE: If four rounds pass without a match winner, both combatants will be disqualified from the tournament.



An ancient proverb declares a warrior to be his own worst enemy. Another declares his greatest ally to be knowledge of his weaknesses. These maxims are the origin of the tournament's next test, the Mirror Match, where each warrior must face possibly his greatest foe— a doppelganger possessing all of his looks, strength, speed and skill. In order to defeat him, a warrior must demonstrate the one attribute that the doppelganger lacks— wisdom.

Should a warrior survive the Mirror Match, his conditioning is then tested in three grueling Endurance matches.

The rules of the Endurance Matches are similar to the standard matches, but upon defeating an opponent in an Endurance match, a second warrior then enters the fray. To win a round, both opponents must be vanquished before your warrior succumbs to injury even once!

Between matches the Tournament grandmasters will periodically test your warrior's might.Your warrior will be required to break an object with his bare hands— wood, stone, steel, ruby or diamond. To raise the power level of his hit, press the L and R BUTTONS repeatedly as fast as you can.



A meter next to your warrior indicates the current power of the blow and the force required to break the object. When the power level is above the line, press the B BUTTON to strike, but make sure you strike before the timer reaches zero.



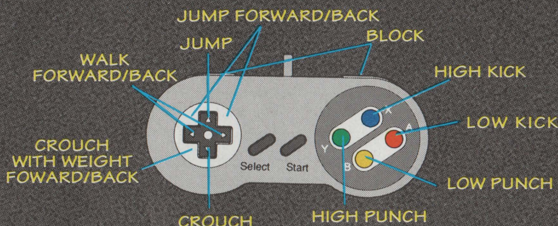
Only when a warrior has succeeded in each of these challenges has he proved himself worthy of meeting the Grand Champion, Goro, in battle. If Goro is defeated, the demon Shang Tsung will enter the contest to oppose you! Defeat him to become the Supreme Mortal Kombat Warrior!

THE ART OF KOMBAT

Each contestant invited to the Tournament has spent years in practice and meditation to perfect his martial arts skills. Before engaging these warriors in combat, you too should practice the martial arts by meditating on these lessons.

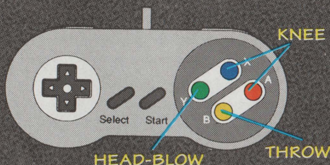
BASIC MOVES

The best way to begin your training is with the fundamental moves: kicks, punches, crouches, jumps and blocks. These moves may seem trivial compared to powerful and acrobatic moves like the flying kick, but knowing how to stop, avoid or counteract a flying kick can be far more useful than knowing how to land one yourself. Combined, these fundamentals are the foundation for both a strong defense and a potent offense.



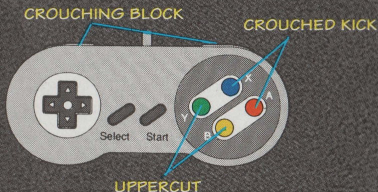
WHEN IN CLOSE QUARTERS

Additional moves used in close-in combat situations are the knee, the head blow, and the throw. All three are highly effective, and do not require the full limb extension which is impossible in close quarters. Although these moves are potent, they can be used only when directly adjacent to an opponent.



CROUCHING MOVES

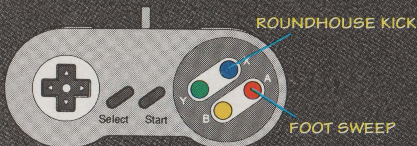
Defensively, the crouching moves allow one to avoid punches and aerial weapons, to escape from close proximity and to avoid being thrown. Offensively, the uppercut, executed from the crouch, is one of the most powerful offensive weapons, in a warrior's arsenal. Crouching moves can only be used used when holding the DOWN CONTROL PAD ARROW (or DOWN + LEFT or RIGHT CONTROL PAD ARROWS).





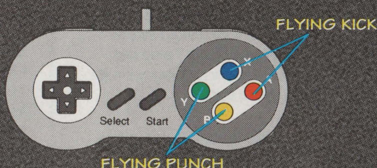
SPINNING MOVES

The spin is the key to such moves as the Roundhouse Kick and the Foot Sweep. The Foot Sweep hits your opponent's ankles and knocks him onto his back. The Roundhouse is a spinning kick which strikes your opponent in the face. To execute the spin moves, hold the CONTROL PAD away from your opponent.



AERIAL MOVES

The final moves one should learn are the Aerial moves— the flying punches and kicks. To execute these moves, first jump, either in place or towards one's opponent, then press the attack buttons while in the air. However, unlike most attacks, aerial attacks must be timed properly to land the blow.



SPECIAL MOVES

All of the Mortal Kombat warriors possess expert fighting skills— in that respect, they are equal to thousands of other warriors around the globe. What raises them above their peers are the special moves which they have created and perfected. In order to become a superior warrior, skilled enough to win the title of Grand Champion, you too must learn these moves, for these moves, whether special kicks or elemental bolts, make the Mortal Kombat warriors the fiercest and most ferocious combatants on Earth. Mastering their special moves will make you the same.

WISDOM OF THE FIGHTING MONKS.

The mind is stronger than the body. Observe fights to learn which moves counteract others, which can be executed faster, and which do the most damage. For example, a crouched block will prevent from being foot swept. Use this type of knowledge to your advantage.

With practice, you can learn combinations of moves which can be executed in sequence. These combinations allow you to hit your opponent several times before he can defend himself, making them an invaluable tool.

One battle plan will not work for every fighter. Since each warrior has different strengths and moves, each should employ a different fighting style. Experiment to discover which strategies are best suited to each fighter.



This game pak is not designed for use with the slow motion feature of some accessory controllers.



LIU KANG



AGE: 24
HEIGHT: 5'10"
WEIGHT: 185
HAIR: BLACK
EYES: BROWN
LEGAL STATUS:
CITIZEN OF THE PEOPLES REPUBLIC OF CHINA
KNOWN RELATIVES: LEE KANG, FATHER (DECEASED)
LIN KANG, MOTHER (DECEASED)
CHOW KANG, BROTHER (WHEREABOUTS UNKNOWN)
BIRTHPLACE:
HONAN PROVINCE, CHINA
OCCUPATION:
SHAOLIN MONK, FISHERMAN

Once a member of the super-secret White Lotus Society, Liu Kang left the organization in order to represent Shaolin temples at the tournament. Through his entire life he has heard stories and rumors about Shang Tsung's martial arts tournament. He is well aware of the evil behind it, and has entered the tournament expressly to defeat Shang Tsung and return the tournament to its noble origins.

SPECIAL MOVES:
FLYING KICK— TOWARDS, TOWARDS, HIGH KICK

FINISHING MOVE:

JOHNNY CAGE



REAL NAME:
JOHN CARLTON
AGE: 29
HEIGHT: 6'1"
WEIGHT: 200
HAIR: BROWN
EYES: BLUE
LEGAL STATUS:
CITIZEN OF THE UNITED STATES OF AMERICA
KNOWN RELATIVES:
ROBERT CARLTON, FATHER
ROSE CARLTON, MOTHER
REBECCA CARLTON, SISTER
CINDY FORD, WIFE (DIVORCED)
BIRTHPLACE:
VENICE, CALIFORNIA
OCCUPATION:
ACTOR

A martial arts superstar trained by great masters from around the world, Cage uses his talents on the big screen. He is currently box office champ, starring in such movies as Dragon Fist and Dragon Fist II, as well as the award-winning Sudden Violence. He entered the tournament purely for the publicity it would generate him around the world. Despite his seeming shallowness, he is a formidable foe with limber limbs, quick reflexes, and his patented Shadow Kick.

SPECIAL MOVES:
SHADOW KICK— AWAY, TOWARDS, LOW KICK

FINISHING MOVE:

KANO



AGE: 35
HEIGHT: 6'
WEIGHT: 205
HAIR: BLACK
EYES: 1 BROWN, 1 INFRA-RED (BUILT INTO METAL IMPLANT)
LEGAL STATUS:
DEPORTED FROM JAPAN, WANTED CRIMINAL IN 35 COUNTRIES.
KNOWN RELATIVES:
NONE— WAS ORPHANED AS A SMALL CHILD BY AN AMERICAN WOMAN IN TOKYO.
BIRTHPLACE:
UNKNOWN
OCCUPATION:
CRIMINAL MEMBER OF THE BLACK DRAGON

A mercenary, thug, extortionist, thief— Kano lives a life of crime and injustice. He is a devoted member of the Black Dragon, a dangerous group of cut-throat madmen feared and respected throughout all of crime's inner circles. Believing Tsung's palace to be made of gold, Kano has entered the tournament in order to gain access to and loot the palace.

SPECIAL MOVE:
CANNONBALL— AROUND IN A CIRCLE FROM TOWARDS. HOLD BLOCK TO SPIN IN PLACE

FINISHING MOVE:

SONYA BLADE



AGE: 26
HEIGHT: 5'10""
WEIGHT: 140
HAIR: BROWN
EYES: BLUE
LEGAL STATUS:
CITIZEN OF THE UNITED STATES OF AMERICA
KNOWN RELATIVES:
MAJOR HERMAN BLADE, FATHER
ERICA BLADE, MOTHER
DANIEL BLADE, TWIN BROTHER, (DECEASED)
BIRTHPLACE:
AUSTIN, TEXAS
OCCUPATION:
LIEUTENANT IN THE U.S. ARMY, MEMBER

Sonya Blade is a member of a top special forces unit. Her team was hot on the trail of Kano's Black Dragon. Her unit followed Kano to an uncharted island, but were ambushed by Shang Tsung's personal army. Tsung forced Sonya into the tournament by holding comrades hostage. Now, not only does her own life rest on her performance, but those of her companions as well!

SPECIAL MOVES:
LEG THROW— HOLD BLOCK + LOW PUNCH + LOW KICK

FINISHING MOVE:

RAYDEN



AGE: ETERNAL
HEIGHT: 7'
WEIGHT: 350
HAIR: BLACK
EYES: NONE
LEGAL STATUS: DEITY— DOES NOT APPLY
KNOWN RELATIVES: NONE
OCCUPATION: THUNDER GOD

The name Rayden is actually that of a deity known as a thunder god. It is rumored that he received a personal invitation from Shang Tsung himself and took the form of a human to compete in the tournament and defeat the demon Tsung. Raydon's godly powers make him equally dangerous by land or air.

SPECIAL MOVES:
FLYING THUNDERBOLT— AWAY, AWAY, TOWARDS

FINISHING MOVE:

SUB-ZERO



REAL NAME: UNKNOWN
AGE: 32
HEIGHT: 6'2"
WEIGHT: 210
HAIR: BLACK
EYES: BROWN
LEGAL STATUS: NONE. HOWEVER, HE RESIDES SOMEWHERE IN CHINA
KNOWN RELATIVES: NONE
BIRTHPLACE: UNKNOWN
OCCUPATION: LIFE LONG MEMBER OF THE LIN KUEI, A RARE CLAN OF CHINESE NINJA-TYPE ASSASSINS

The actual name and origin of this warrior is unknown. However, based on his uniform, it is believed he belongs to the Lin Kuei, a legendary clan of Chinese "ninjas" functioning as an assassin. As his name implies, he has mastered the element of cold. His deep freeze leaves an opponent at his mercy, a dangerous situation, for Sub-Zero possesses none.

SPECIAL MOVES:
DEEP FREEZE— DOWN TO TOWARDS, LOW PUNCH

SCORPION



REAL NAME: UNKNOWN
AGE: 32
HEIGHT: 6'2"
WEIGHT: 210
HAIR: BLACK
EYES: VARIES
LEGAL STATUS: SCORPION IS A REINCARNATED SPECTER AND HAS NO LEGAL STATUS.
KNOWN RELATIVES: WIFE AND CHILD IN A FORMER LIFE.
BIRTHPLACE: IN FORMER LIFE— UNKNOWN
AS SCORPION— UNKNOWN
OCCUPATION: IN FORMER LIFE— UNKNOWN
AS SCORPION— REVENGE

In his former life, Scorpion was murdered by Sub-Zero. Torn prematurely from his happy life, demons granted his tormented soul the opportunity avenge his death, giving him a new body with which to destroy his assassin and a Lin Kuei uniform mocking his assassin with its cowardly yellow color.

SPECIAL MOVES:
HARPOON— BACK, BACK, LOW PUNCH

FINSHING MOVE:

GORO



AGE: 2000
HEIGHT: 8'2"
WEIGHT: 550
HAIR: BLACK
EYES: RED
LEGAL STATUS: EARTH— NONE
OUTWORLD— PRINCE OF KUATAN
KNOWN RELATIVES: KING GORBAK, FATHER
QUEEN MAI, MOTHER
GORO ALSO HAS 7 WIVES
BIRTHPLACE: KUATAN, 4TH ASTRAL PLANE OF SHOKAN, REALM OF THE OUTWORLD.
OCCUPATION: PRINCE OF KUATAN, RULER SUPREME OF SHOKAN'S ARMIES.

A 2000 year old half-human dragon, Goro remains undefeated for the past 500 years. He won the title of Grand Champion by defeating Kung Lao, a Shaolin fighting monk. It was during this period that the tournament fell into Shang Tsung's hands and was corrupted. Goro possesses both massive strength and great agility. None who have fought him have reported any weaknesses. In fact, none who have opposed him have survived!

90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak ("PAK") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ACCLAIM will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.
Moreau House,
112-120 Brompton Rd,
Knightsbridge,
London SW3 155
Tel: (071) 344 5000

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call(071) 344 5000 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or money order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not interfere with your statutory rights. For all information on this Game Pak or other SNES Game Paks, call the Acclaim "Hotline" at (071) 344 5000.



GEWAHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs. (6)Monaten ab Kauf eine Qualitatsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekaufte Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschrankt; weitergehede Ansprüche sind ausgeschlosen.

Die Gewahrleistung erlischt, wenn der Mangel auf eine unsach gemaBen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschadigungen nach dem Kauf beruht.

Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH, Möhlstraße 10,81675 Munchen.

Für in österreich und Schweiz gekaufte Produkte, wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertrieb Ges.m.b.H.
Ziegeleistr. 31
A-5027 Salzburg
Tel: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Base
Tel: CH-06103118818



DER SHAOLIN-WETTBEWERB DER KAMPFKUNST....

JAHRHUNDERTELANG WAR DIES EIN WETTBEWERB DER EHRE UND DES RUHMES. EDLE KRIEGER AUS ALLER WELT WURDEN EINGELADEN, DARAN TEILZUNEHMEN, UND JEDER STREBTE DANACH, DEN TITEL DES "GRAND CHAMPION" ZU ERLANGEN.



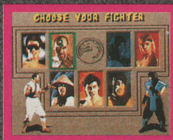
DOCH DAS WAR VOR LANGER ZEIT .... BEVOR DER WETTKAMPF VON DEM TEUFLISCHEN DÄMON SHANG TSUNG VERDORBEN WURDE, DER ALS KRIEGER SEINEN GEGNERN NICHT NUR DAS LEBEN RAUBTE, SONDERN SOGAR IHRE SEELEN...
MIT DER HILFE SEINES SCHÜLERS GORO, EINES GRÄẞLICHEN WESENS HALB MENSCH - HALB DRACHE, RIß TSUNG DIE HERRSCHAFT ÜBER DEN SEIT JAHRHUNDERTEN BESTEHENDEN WETTBEWERB AN SICH.
HEUTE, 500 JAHRE SPÄTER, BEGINNT DER WETTKAMPF ERNEUT, ALS SICH DIE KRIEGER WIEDER VERSAMMELN, UM AM MORTAL KOMBAT TEILZUNEHMEN

AUF IN DEN KAMPF!

1. Versichere Dich, daß das Gerät AUSGESCHALTET ist.
2. Stecke nun die MORTAL KOMBAT®-Spielkassette, wie in der Gevrauchsanweisung für das Super Nintendo Entertainment System beschrieben ein.
3. Schalte das Gerät EIN. Nach wenigen Sekunden erscheint der MORTAL KOMBAT®-Titelbildschirm mit drei Auswahlmöglichkeiten: Tournament (Wettkampf), Options (Optionen) und Exhibition (Schaukampf). Benutze die RECHTS- und LINKS-PFEILE des CONTROL PADS, um deine Wahl zu markieren, und drücke dann einen beliebigen Knopf, um sie zu aktivieren.

WETTKAMPFMODUS (TOURNAMENT)

Im Wettkampfmodus kämpft ein Spieler um den Titel des "Grand Champion". Zunächst muß jedoch der Kämpfer ausgewählt werden. Der Kämpfer-Auswahlbildschirm zeigt Bilder aller Kämpfer, die dem Spieler zur Verfügung stehen - Liu Kang, Johnny Cage, Kano, Rayden, Scorpion, Sub-Zero und Sonya Blade.



Ziehe den farbigen Rahmen mit Hilfe der CONTROL PAD-PFEILE auf den von Dir gewählten Kämpfer. Befindet sich der Rahmen auf dem Krieger Deiner Wahl, dann drücke einen beliebigen Knopf, um ihn auszuwählen und den Wettkampf zu beginnen.

Sollte ein zweiter Spieler am Wettkampf teilnehmen wollen, dann kann er jederzeit den START-KNOPF drücken. Dadurch gelangen beide Spieler zum Bildschirm "Choose Your Fighter"(Wähle Deinen Kämpfer) zurück, wo sie einen Kämpfer auswählen müssen. Sollten beide Spieler denselben Kämpfer auswählen, dann unterscheidet sich Spieler 2 durch seine Farbe. Die Spieler kämpfen nun gegeneinander, wobei der Sieger den Wettkampf weiterführt. Für den Verlierer ist das Spiel zu Ende.

SCHAUKAMPF-MODUS (EXHIBITION)

Der Schaukampfmodus ermöglicht es dem Spieler, außerhalb des Wettkampfes Kämpfe auszutragen. Wählst Du den Schaukampfmodus, dann erscheint der Schaukampfoptionen-Bildschirm. Auch der Schaukampfmodus beginnt mit einem Spieler, aber ein zweiter Spieler kann sich jederzeit anschließen, indem er den START-KNOPF drückt.

Wie im Wettkampfmodus wählt der Spieler zunächst seinen Kämpfer. Im Schaukampfmodus bestimmt er jedoch auch seinen Computergegner. Die KNÖPFE A und B wählen einen Kämpfer, während die KNÖPFE X und Y die Wahl rückgängig machen. Zusätzlich kann der Spieler zwei oder sogar drei Kämpfer bestimmen, die jeweils auf einer Seite kämpfen. Scheidet der erste Kämpfer, dann übernimmt der nächste seinen Kampf.

Sind die Kämpfer erst einmal bestimmt, dann kannst Du mit Hilfe des CONTROL PAD-PFEILS UNTEN den Kampfplatz wählen. Drücke nun den START-KNOPF, um den Kampf zu beginnen.



Ist der Kampf beendet, dann gelangst Du zum Schaukampfoptionen-Bildschirm zurück. Willst Du den Schaukampfmodus verlassen, dann verwende die CONTROL PAD-PFEILE OBEN und UNTEN, um die Option "Exit to Main Menu" (Zum Hauptmenü zurückkehren) zu markieren. Drücke nun einen beliebigen Knopf.

OPTIONEN (OPTIONS)

Durch OPTIONS (Optionen) gelangt der Spieler zum Optionenbildschirm, wo er die Möglichkeit hat, mit Hilfe der CONTROL PAD-PFEILE eine Reihe von Spielmerkmalen zu verändern.

GAME MODE (Spielmodus) bestimmt, ob man einen NORMALEN Kampf oder ein HAND-TO-HAND-Match (Nahkampf) austrägt. Im HAND-TO-HAND-Modus sind keine Spezialbewegungen verfügbar.

MUSIC (Musik) Schalte die Spielmusik ein oder aus.

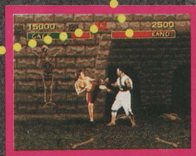
DIFFICULTY (Schwierigkeit) ermöglicht die Wahl des Schwierigkeitsgrades auf einer Skala von 0-4.

HANDICAP ist eine besondere Option, mit der zwei Spieler mit unterschiedlichen Fähigkeiten auf fairer Basis spielen können. Diese Option bestimmt das Maß der Verletzung (auf einer Skala von 0 - 5), die ein Spieler erleidet, wenn er getroffen wird. 0 entspricht dem niedrigsten Verletzungsgrad und dem größten Vorteil, 5 ist der höchste Verletzungsgrad mit dem größten Nachteil. Die Standardeinstellung ist 2. Die Option HANDICAP ist nur im 2-Spieler-Modus verfügbar.

Mit Hilfe der BUTTON CONFIGURATION (Knopf-Konfiguration) kannst Du bestimmen, welcher Knopf welche Bewegung aktivieren soll. Verwende die CONTROL PAD-PFEILE OBEN und UNTEN, um eine Bewegung auszuwählen. Hast Du die Bewegung gewählt, dann drücke den Knopf, den Du dafür verwenden willst. Denke daran, daß auch die Bewegung, die ursprünglich durch diesen Knopf aktiviert wurde, nun getauscht wird, und sich dadurch die Steuerung, die im Abschnitt "Die Kunst des *Kombat*-Kampfes" beschrieben wird, entsprechend verändert.

WETTKAMPFREGELN

Der Shaolin-Wettbewerb der Kampfkunst ist mehr als eine bloße Zurschaustellung des Könnens der Teilnehmer. Jeder der Kämpfer ist aufgrund seines außergewöhnlichen Könnens eingeladen worden und hat durch seine Zusage sein Leben aufs Spiel gesetzt. Die Struktur des Wettkampfes - jahrhundertealt und sehr einfach - prüft alle Seiten eines Kämpfers, denn nur der würdigste kann den Titel des "Grand Champion" erlangen.



Zuerst werden die kämpferischen Qualitäten des Kriegers geprüft, indem er gegen jeden seiner Herausforderer antritt. Bei jedem *Mortal Kombat*-Kampf kannst Du die Gesundheit (Health) der einzelnen Krieger auf den Anzeigetafeln rechts oben und links oben auf dem Bildschirm ablesen.

Jede Runde beginnt mit voller Gesundheit, doch sie wird mit jedem Schlag vermindert. Das Maß dieser Verminderung hängt davon ab, um welche Art von Schlag es sich handelt und ob der Schlag abgewehrt wurde. Ist die Gesundheit eines Kämpfers auf Null gesunken, dann wird er k.o. geschlagen und der Rundensieg geht an den Gegner. Ist die Kampfzeit zu Ende, bevor einer der beiden Kämpfer k.o. geschlagen wird, dann siegt der Krieger, der weniger Verletzungen erlitten hat. Wer als erster zwei Runden gewonnen hat, ist Sieger des Kampfes und geht zum nächsten Gegner über.

ANMERKUNG: Hat nach vier Runden keiner der Krieger den Kampf gewonnen, dann werden beide Kämpfer vom Wettbewerb disqualifiziert.



Ein uraltes Sprichwort besagt, daß jeder Krieger sich selbst der größte Feind ist, und ein weiteres, daß sein bester Verbündeter das Wissen um seine eigenen Schwächen ist. Diese Weisheiten sind die Grundlage des nächsten Teils des Wettbewerbs, des Spiegel-Kampfes (Mirror Match). Jeder Krieger tritt hierbei gegen seinen möglicherweise größten Feind an: einen Doppelgänger mit demselben Aussehen, derselben Kraft, Geschwindigkeit und Kampffähigkeit. Um ihn zu besiegen muß der Krieger die einzige Eigenschaft demonstrieren, die seinem Doppelgänger fehlt: Weisheit!

Sollte der Krieger den Kampf überleben, dann wird seine Verfassung in drei zermürbenden Ausdauerkämpfen (Endurance Matches) getestet.

Die Regeln der Ausdauerkämpfe sind denen bei Standardkämpfen ähnlich; hat dein Krieger jedoch einen Gegner in einem Ausdauerkampf besiegt, betritt ein neuer Gegner den Kampfplatz. Um eine Runde zu gewinnen, müssen beide Gegner bezwungen werden, bevor Dein Krieger auch nur einmal verletzt wird!

Zwischen den Kämpfen prüfen die Großmeister des Wettbewerbs die Kraft deines Kriegers. Dein Krieger muß Gegenstände mit seinen bloßen Händen zerbrechen - Holz, Stein, Stahl, Rubine oder Diamanten. Um das Kraftniveau seines



Schlages zu erhöhen, drücke die L- und R-KNÖPFE so schnell wie möglich mehrmals hintereinander. Auf der Anzeige neben deinem Krieger kannst Du die Kraft ablesen, mit der der momentane Schlag ausgeführt wird. Außerdem wird hier die Kraft angezeigt, die nötig ist, um den Gegenstand zu zerbrechen. Ist das Kraftniveau über der Linie, drücke den B-KNOPF, um zuzuschlagen, aber bevor die Zeituhr bei Null angelangt ist!



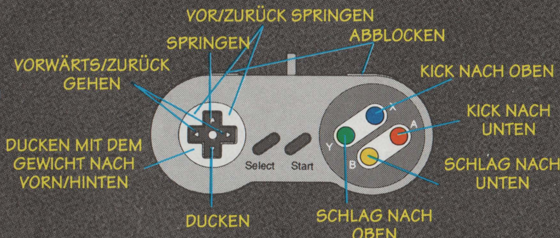
Nur wenn ein Krieger all diese Prüfungen erfolgreich durchläuft, hat er bewiesen, daß er würdig ist, gegen den "Grand Champion" Goro zu kämpfen. Besiegst Du auch Goro, dann ist Shang Tsung dein nächster Gegner! Schlägst Du sogar ihn, dann bist Du der unübertroffene Mortal Kombat-Krieger!

DIE KUNST DES KOMBAT KAMPFES

Jeder Krieger, der zu diesem Wettbewerb eingeladen wurde, hat Jahre der Übung und Meditation hinter sich, in denen er seine Fähigkeiten in der Kampfkunst perfektioniert hat. Bevor Du diese Krieger zum Kampf herausforderst, solltest auch Du Dich in der Kampfkunst üben, indem Du die folgenden Lektionen genau studierst.

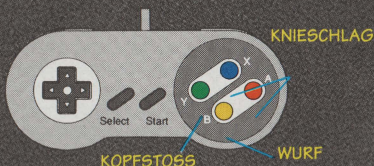
GRUNDBEWEGUNGEN

Du beginnst dein Training am besten mit den grundsätzlichen Bewegungen: mit Kicks, Schlägen, Ducken, Springen und Abblocken. Diese mögen Dir im Vergleich zu kraftvollen und akrobatischen Kampfbewegungen wie dem Kick aus der Luft vielleicht unwichtig erscheinen. Es kann jedoch wesentlich nützlicher sein, einen Kick aus der Luft aufzuhalten, ihm auszuweichen oder ihm geschickt zu begegnen, als zu wissen, wie man ihn ausführt. Kombinierst Du diese Hauptbewegungen, dann bilden sie die Grundlage für einen starken Angriff oder eine kraftvolle Verteidigung.



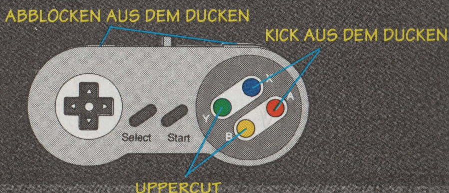
IM NAHKAMPF

Zusätzliche Bewegungen, die in Nahkampfsituationen eingesetzt werden, sind der Knieschlag (Knee), der Kopfstoß (Headblow) und der Wurf. Alle drei sind sehr effektiv, und Arme und Beine müssen dabei nicht voll ausgestreckt werden, was in Nahkampfsituationen ohnehin unmöglich ist. Diese Bewegungen sind zwar sehr kraftvoll, sie können aber nur dann durchgeführt werden, wenn sich Dein Kämpfer direkt neben seinem Gegner befindet.



DUCKBEWEGUNGEN

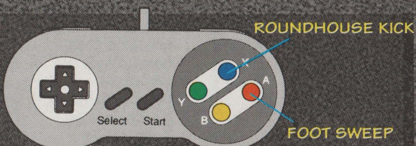
Setzt Du Duckbewegungen zur Abwehr ein, dann kannst Du Schlägen und Angriffen aus der Luft ausweichen, aus Nahkampfsituationen entkommen und Würfe abwehren. In Angriffssituationen ist der aus dem Ducken durchgeführte Uppercut eine der stärksten Waffen im Arsenal eines Kriegers. Duckbewegungen können nur verwendet werden, wenn Du den CONTROL PAD-PFEIL UNTEN (oder die CONTROL PAD-PFEILE UNTEN + LINKS oder RECHTS) gedrückt hältst.





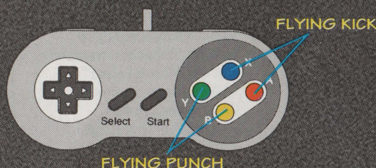
WIRBELBEWEGUNGEN (SPIN)

Der Spin ist der Schlüssel zu Bewegungen wie dem Roundhouse Kick und dem Foot Sweep. Der Foot Sweep trifft die Knöchel deines Gegners und wirft ihn auf den Rücken. Der Roundhouse Kick ist ein Tritt aus einer Wirbelbewegung heraus und trifft den Gegner ins Gesicht. Drücke dazu den CONTROL PAD-PFEIL, der von deinem Gegner weg zeigt.



BEWEGUNGEN AUS DER LUFT

Die letzten Bewegungen, die Du lernen solltest, sind die Bewegungen aus der Luft: Flying Punch- der Schlag aus der Luft - und Flying Kick - der Kick aus der Luft. Um diese Bewegungen auszuführen, lasse Deinen Krieger zuerst entweder auf der Stelle oder in Richtung des Gegners springen. Drücke dann die Angriffsknöpfe, während er sich in der Luft befindet. Im Gegensatz zu den meisten Angriffsbewegungen kommt es beim Angriff aus der Luft auf das richtige Timing an, damit der Schlag trifft.



SPEZIALBEWEGUNGEN

Alle *Mortal Kombat*-Krieger besitzen außergewöhnliche Kampffähigkeiten - in dieser Hinsicht sind sie wie tausende anderer Kämpfer aus aller Welt. Was sie von anderen Kriegern unterscheidet, sind die besonderen individuellen Techniken, die sie entwickelt und perfektioniert haben. Um ein führender Krieger zu werden und den Titel "Grand Champion" zu erringen, mußt Du diese speziellen Tritte oder gewaltigen Schläge lernen, denn sie sind der Grund dafür, daß die *Mortal Kombat*-Krieger als die wildesten und stärksten Kämpfer der ganzen Welt bekannt sind. Beherrschst Du ihre Spezialschläge, dann gehörst auch Du dazu!

DIE WEISHEIT DER MÖNCHSKRIEGER

Der Geist ist stärker als der Körper. Beobachte die Kämpfe, und Du lernst, welche Bewegungen zur Abwehr einzusetzen sind, welche am schnellsten durchgeführt werden können, und welche den meisten Schaden verursachen. Ein geducktes Abblocken ist z.B. eine sehr schnelle Methode der Abwehr, die dich vor dem berüchtigten Foot Sweep bewahrt. Verwende dieses Wissen zu deinem Vorteil.

Mit ein wenig Übung kannst Du schon bald Bewegungen kombinieren, die nacheinander auszuführen sind. Durch diese Kombinationen kannst Du den Gegner mehrmals treffen, bevor er die Chance hat, sich zu verteidigen. Kombinationsbewegungen sind ein wertvolles Werkzeug des Kampfes.

Ein Kampfplan muß nicht für jeden Kämpfer gleichermaßen geeignet sein. Da jeder Krieger unterschiedlich stark ist und seine eigenen Bewegungen hat, sollte auch jeder eine andere Kampftechnik anwenden. Experimentiere ein wenig, und Du wirst herausfinden, welche Strategie für welchen Krieger am geeignetsten ist.





LIU KANG



ALTER: 24
GRÖSSE: 5'10" (5 Fuß 10 Zoll - 1 Fuß = 30,48 cm; 1 Zoll = 2,54 cm)
GEWICHT: 185 lb (1lb = 0.45 kg)
HAARFARBE: SCHWARZ
AUGENFARBE: BRAUN
RECHTSSTATUS: BÜRGER DER VOLKSREPUBLIK CHINA
VERWANDTE: LEE KANG, VATER (VERSTORBEN)
LIN KANG, MUTTER (VERSTORBEN)
CHOW KANG, BRUDER (AUFENTHALTSORT UNBEKANNT)
GEBURTSORT: PROVINZ HONAN, CHINA
BESCHÄFTIGUNG: SHAOLIN-MÖNCH, FISCHER

Liu Kang war einst Mitglied der streng geheimen Lotus-Gesellschaft, verließ die Organisation aber, um die Shaolin-Tempel beim Wettbewerb zu vertreten. Sein ganzes Leben lang hat er Geschichten und Gerüchte über Shang Tsungs Wettbewerb der Kampfkunst gehört. Er ist sich über die bösen Machenschaften bewußt, die dahinterstecken, und der Zweck seiner Teilnahme ist es, den Wettbewerb zu den ehrenhaften Ursprüngen zurückzubringen.

SPEZIALBEWEGUNGEN:
FLYING KICK - VOR, VOR, HOHER KICK
K.O.-TECHNIK:

2xVOR
(X) BLAU
grün
← ←

JOHNNY CAGE



WIRKLICHER NAME: JOHN CARLTON
ALTER: 29
GRÖSSE: 6'1"
GEWICHT: 200
HAARFARBE: BRAUN
AUGENFARBE: BLAU
RECHTSSTATUS: BÜRGER DER VEREINIGTEN STAATEN VON AMERIKA
VERWANDTE: ROBERT CARLTON, VATER
ROSE CARLTON, MUTTER
REBECCA CARLTON, SCHWESTER
CINDY FORD, EHEFRAU (GESCHIEDEN)
GEBURTSORT: VENICE, KALIFORNIEN
BESCHÄFTIGUNG: SCHAUSPIELER

Cage nutzt seine Talente auf der Filmleinwand und wurde als Darsteller in Kampfkunst-Filmen zum Superstar. Er wurde von Großmeistern aus der ganzen Welt ausgebildet. Im Augenblick sind seine Filme wie "Drachenfaust" und "Drachenfaust II", sowie der mit einem Filmpreis ausgezeichnete Streifen "Ausbruch der Gewalt" wahre Kassenknüller. Er nimmt nur am Wettbewerb teil, weil er damit rechnet, dadurch weltweit bekannt zu werden. Trotz seiner scheinbaren Oberflächlichkeit ist er mit seinen gelenkigen Gliedern, schnellen Reflexen und dem patentierten Shadow Kick ein gefährlicher Gegner.

SPEZIALBEWEGUNGEN:
SHADOW KICK - ZURÜCK, VOR, NIEDRIGER KICK
K.O.-TECHNIK:

KANO



ALTER: 35
GRÖSSE: 6'
GEWICHT: 205
HAARFARBE: SCHWARZ
AUGEN: EINES BRAUN
EINES INFRAROT (IN EIN METALLIMPLANTAT INTEGRIERT)
RECHTSSTATUS: AUS JAPAN DEPORTIERT, IN 35 LÄNDERN WEGEN VERSCHIEDENER VERBRECHEN GESUCHT.
VERWANDTE: KEINE - VERLOR ALS KLEINES KIND IN TOKYO SEINE (AMERIKANISCHE) MUTTER.
GEBURTSORT: UNBEKANNT
BESCHÄFTIGUNG: MITGLIED DER KRIMINELLEN BLACK DRAGON-ORGANISATION

Kano verdingt sich als Söldner, Schläger, Erpresser, Dieb - kurz: sein Leben besteht aus Verbrechen und Ungerechtigkeiten. Er ist ein ergebenes Mitglied der Black Dragon-Organisation, einer gefährlichen Truppe blutrünstiger Wahnsinniger, die in Verbrecherkreisen allgemein gefürchtet und respektiert werden. Da er glaubt, Tsungs Palast sei aus reinem Gold, nimmt Kano an dem Wettbewerb teil, um Zugang zum Palast zu finden und ihn zu plündern.

SPEZIALBEWEGUNGEN:
CANNONBALL - VOR, IM KREIS. ABBLOCKEN (GEDUCKT HALTEN), UM AUF DER STELLE ZU WIRBELN.
K.O.-TECHNIK:

SONYA BLADE



ALTER: 26
GRÖSSE: 5'10"
GEWICHT: 140
HAARFARBE: BLOND
AUGENFARBE: BLAU
RECHTSSTATUS: BÜRGERIN DER VEREINIGTEN STAATEN VON AMERIKA
VERWANDTE: MAJOR HERMAN BLADE, VATER
ERICA BLADE, MUTTER
DANIEL BLADE, ZWILLINGSBRUDER (VERSTORBEN)
GEBURTSORT: AUSTIN, TEXAS
BESCHÄFTIGUNG: LEUTNANT DER U.S.-ARMEE, MITGLIED EINER PARAMLILITÄRISCHEN SPEZIALEINHEIT

Sonya Blade ist Mitglied einer Spezialeinheit der Armee. Ihr Team war Kanos Black Dragon auf den Fersen. Ihre Einheit folgte Kano auf eine unerforschte Insel, geriet jedoch in einen Hinterhalt von Shang Tsungs persönlicher Armee. Tsung zwang Sonya dazu, am Wettbewerb teilzunehmen, indem er einige ihrer Kameraden als Geiseln festhielt. Nicht nur ihr eigenes Leben, sondern auch das ihrer Freunde hängt von ihrer Leistung ab!

SPEZIALBEWEGUNGEN:
BEINWURF - ABBLOCKEN (GEDUCKT HALTEN) + NIEDRIGER SCHLAG + NIEDRIGER KICK
K.O.-TECHNIK:

↓ UNTEN
← ZURÜCK + B
(BOB)
Gelb ←

RAYDEN



ALTER: UNSTERBLICH
GRÖSSE: 7'
GEWICHT: 350
HAARFARBE: SCHWARZ
AUGEN: KEINE
RECHTSSTATUS: ER IST EINE MYSTISCHE PERSON, DESHALB GILT FÜR IHN KEINERLEI RECHTSSTATUS.
VERWANDTE: KEINE BEKANNT
BESCHÄFTIGUNG: KRIEGER

Der Name Rayden stammt ursprünglich von einem mystischen Krieger. Gerüchten zufolge erhielt er eine persönliche Einladung von Shang Tsung selbst und nahm menschliche Gestalt an, um am Wettbewerb teilnehmen zu können. Durch seine geheimnisvollen Kräfte ist Raydon auf dem Boden und in der Luft gleichermaßen gefährlich.

SPEZIALBEWEGUNGEN: THUNDERBOLT AUS DER LUFT - ZURÜCK, ZURÜCK, VOR
K.O.-TECHNIK:

~~Flug = 2x zurück 1x vor~~

~~UNSICHTBAR = 1x UNTEN 1x OBEN~~



SUB-ZERO



WIRKLICHER NAME: UNBEKANNT
ALTER: 32
GRÖSSE: 6'2"
GEWICHT: 210
HAARFARBE: SCHWARZ
AUGENFARBE: BRAUN
RECHTSSTATUS: KEINER. ER LEBT JEDOCH IRGENDWO IN CHINA.
VERWANDTE: KEINE BEKANNT
GEBURTSORT: UNBEKANNT
BESCHÄFTIGUNG: WAR ZEITLEBENS MITGLIED DER LIN KUEI, EINES SELTENEN CLANS CHINESISCHER, NINJA-ÄHNLICHER ATTENTÄTER

Der tatsächliche Name und die Herkunft dieses Kriegers sind unbekannt. Aufgrund seiner Uniform glaubt man jedoch, daß er dem legendären Lin Kuei-Clan angehört. Diese chinesischen "Ninjas" führen Attentate durch. Wie sein Name vermuten läßt, hat er das Element der Kälte bezwungen. Er friert seine Gegner ein, so daß sie einer Gnade hilflos ausgeliefert sind - eine äußerst gefährliche Situation, denn Sub-Zero kennt keine Gnade.

SPEZIALBEWEGUNGEN: DEEP FREEZE (EINFRIEREN DES GEGNERS) - NACH UNTEN ENTGEGEN, NIEDRIGER SCHLAG
K.O.-TECHNIK:

SCORPION



WIRKLICHER NAME: UNBEKANNT
ALTER: 32
GRÖSSE: 6'2"
GEWICHT: 210
HAARFARBE: SCHWARZ
AUGENFARBE: VERÄNDERLICH
RECHTSSTATUS: SCORPION IST EIN GESPENST UND BESITZT KEINEN RECHTSSTATUS.
VERWANDTE: FRAU UND KIND IN EINEM FRÜHEREN LEBEN
GEBURTSORT: IM FRÜHEREN LEBEN - UNBEKANNT; ALS SCORPION - UNBEKANNT
BESCHÄFTIGUNG: IM FRÜHEREN LEBEN - UNBEKANNT ALS SCORPION - RACHE NEHMEN

Wie bei Sub-Zero sind auch Scorpions echter Name und seine Herkunft unbekannt. Man nimmt jedoch an, daß er ein im Kampf gefallener Ninja-Kämpfer ist, dem die Möglichkeit gegeben wurde, seinen durch die Lin Kuei verursachten Tod zu rächen. Er erhielt einen neuen Körper und eine gelbe Lin Kuei-Uniform, die die Mitglieder des Clans verspotten soll: Gelb gilt als die Farbe der Feigheit.

SPEZIALBEWEGUNGEN: VAN DAMME - ZURÜCK, ZURÜCK, NIEDRIGER SCHLAG
K.O.-TECHNIK:

ZURÜCK 2x → B (GELB)

GORO



ALTER: 2000
GRÖSSE: 8'2"
GEWICHT: 550
HAARFARBE: SCHWARZ
AUGENFARBE: ROT
RECHTSSTATUS: AUF DER ERDE - KEINER IN SEINER WELT - PRINZ VON KUATAN
VERWANDTE: KÖNIG GORBAK, VATER KÖNIGIN MAI, MUTTER GORO HAT AUSSERDEM 7 EHEFRAUEN
GEBURTSORT: KUATAN, 4. ASTRALEBENE VON SHOKAN, IM REICH DER AUSSERWELT
BESCHÄFTIGUNG: PRINZ VON KUATAN, OBERBEFEHLSHABER DER ARMEEN VON SHOKAN.

Goro ist ein 2000 Jahre alter halbmenschlicher Drache. Seit 500 Jahren ist es keinem gelungen, ihn zu besiegen. Er gewann den Titel des "Grand Champion", als er Kung Lao bezwang, einen Shaolinmönch und Krieger. Während dieser Zeit riß Shang Tsung den Wettbewerb an sich und verdarb ihn völlig. Goro besitzt nicht nur enorme Kraft, sondern er zeichnet sich auch durch große Beweglichkeit aus. Keiner, der gegen ihn antrat, konnte je irgendwelche Schwächen feststellen. Tatsächlich hat keiner seiner Gegner überlebt!

LE TOURNOI D'ARTS MARTIAUX SHAOLIN...

PENDANT DES SIECLES, IL FUT UNE COMPÉTITION D'HONNEUR ET DE GLOIRE. DE NOBLES GUERRIERS DU MONDE ENTIER ÉTAIENT INVITÉS À Y PRENDRE PART, CHACUN D'ENTRE EUX VOULAIT REMPORTER LE TITRE DE GRAND CHAMPION.



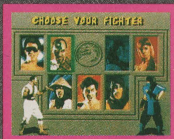
MAIS, C'ÉTAIT IL Y A BIEN LONGTEMPS... AVANT QUE LE TOURNOI SOIT CORROMPU PAR LE DÉMON MALÉFIQUE, SHANG TSUNG, UN GUERRIER QUI NE PRENAIT PAS SEULEMENT LA VIE DE SES ADVERSAIRES, MAIS AUSSI LEUR AME... AVEC L'AIDE DE SON MONSTRUEUX DISCIPLE GORO, MOITIÉ HOMME, MOITIÉ DRAGON, TSUNG DOMINE LA COMPÉTITION DEPUIS DES SIECLES. AUJOURD'HUI, 500 ANS PLUS TARD, LA COMPÉTITION RECOMMENCE ET DES GUERRIERS SE RASSEMBLENT À NOUVEAU POUR PARTICIPER À UN COMBAT MORTEL.

QUE LE TOURNOI COMMENCE!

1. Vérifiez que votre console est éteinte (OFF).
2. Insérez votre disquette MORTAL KOMBAT®, en suivant les instructions de votre manuel Super Nintendo Entertainment System.
3. Allumez votre console (ON). L'écran titre de MORTAL KOMBAT® apparaîtra et vous aurez trois choix possibles: Tournoi (Tournament), Options et Démonstration (Exhibition). Appuyez sur les FLECHES GAUCHE et DROITE de votre CONTROL PAD pour mettre votre choix en surbrillance, puis appuyez sur n'importe quel bouton pour le sélectionner.

MODE TOURNOI (TOURNAMENT)

Le mode TOURNOI consiste en un combat pour un joueur qui devra essayer de remporter le titre de Grand Champion. Mais, d'abord, vous devez sélectionner un lutteur. Sur l'écran de sélection de guerrier, vous pourrez voir une photo de tous les guerriers à votre disposition: Liu Kang, Johnny Cage, Kano, Rayden, Scorpion, Sub-Zero et Sonya Blade. A l'aide du CONTROL PAD, placez la case de couleur sur le guerrier de votre choix. Quand votre choix se trouve dans la case, appuyez sur n'importe quel bouton pour le sélectionner et commencer le tournoi.Si un deuxième joueur veut prendre part au tournoi, il peut le faire à n'importe quel moment en appuyant sur le BOUTON START. Cela ramènera les deux joueurs à l'écran "Choisissez votre lutteur" ("Choose Your Fighter"), où ils doivent à nouveau choisir leurs guerriers. Si les deux joueurs choisissent le même guerrier, le deuxième joueur se distinguera par la couleur. Les deux joueurs s'affronteront alors; le vainqueur continuera à se battre dans le reste du tournoi, alors que la partie du perdant sera terminée.



MODE DEMONSTRATION (EXHIBITION)

Le mode DEMONSTRATION permet au joueur de participer à des combats hors du tournoi. Quand vous choisissez le mode Démonstration, l'écran Options de Démonstration apparaît. Le mode Démonstration, comme le mode Tournoi, commence avec un seul joueur, mais un deuxième joueur peut commencer à jouer n'importe quand, en appuyant sur le BOUTON START.

Comme en mode Tournoi, le joueur commence par choisir son guerrier. Cependant, dans le mode Démonstration, il sélectionne aussi son adversaire-ordinateur. Les BOUTONS A et B permettent de sélectionner un guerrier, et les BOUTONS X et Y permettent de le désélectionner. De plus, un joueur peut choisir deux, ou même trois, guerriers pour chaque camp. Quand le premier guerrier échoue, le deuxième prend le relais et continue le combat.

Une fois les guerriers choisis, un joueur peut sélectionner un lieu de combat en appuyant sur la FLECHE BAS du CONTROL PAD. Appuyez sur le BOUTON START pour commencer un combat.



Quand le combat est terminé, vous retournez automatiquement à l'écran Options de Démonstration. Pour quitter le mode Démonstration, utilisez les FLECHES HAUT et BAS du CONTROL PAD pour mettre l'option "Exit to main menu" ("Retourner au menu principal") en surbrillance, puis appuyez sur n'importe quel bouton.

OPTIONS

OPTIONS fait apparaître l'écran Options, où un certain nombre de caractéristiques de jeu peuvent être modifiées, à l'aide du CONTROL PAD:

Le MODE DE JEU (GAME MODE) vous permet de choisir entre un combat NORMAL et un combat au CORPS-A-CORPS (HAND-TO -HAND), auquel cas tous les déplacements spéciaux sont désactivés.

L'option MUSIQUE (MUSIC) vous permet d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) la musique.

L'option DIFFICULTE (DIFFICULTY) vous permet de sélectionner un niveau de difficulté, sur une échelle de 0 à 4.

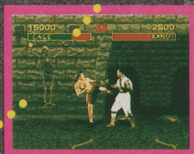
L'option HANDICAP a été conçue pour permettre à deux joueurs de qualité différente de se battre sur un pied d'égalité. Elle y parvient en modifiant la gravité des blessures d'un joueur quand il est touché, sur une échelle de 0 à 5, 0 étant la blessure la plus légère et 5 la plus grave et donc handicap le plus grand. 2 est la sélection par défaut. L'option Handicap ne marche qu'en mode 2 joueurs.

L'option CONFIGURATION DES BOUTONS (BUTTON CONFIGURATION) vous permet de choisir quel bouton engendrera quel déplacement. Pour sélectionner un déplacement, utilisez les FLECHES HAUT et BAS du CONTROL PAD. Pour modifier le bouton, appuyez simplement sur le bouton que vous désirez utiliser, quand le déplacement est sélectionné. N'oubliez pas que, quand vous modifiez un bouton, le déplacement qui utilisait ce bouton est lui-aussi déplacé et les commandes données dans la section "L'art du combat" de ce manuel sont modifiées en conséquence.

REGLES DU TOURNOI

Le tournoi d'arts martiaux Shaolin est plus qu'une simple exhibition. Chaque participant a été invité pour ses dons extraordinaires et, en acceptant, risque sa vie. La structure du tournoi, aussi simple qu'elle est ancienne, teste tous les aspects du guerrier et seul le meilleur peut remporter le titre de Grand Champion.

COMPTEURS DE COUPS



CHRONOMETRE.

Le tournoi commence par mettre les capacités de combat du guerrier à l'épreuve, en le mesurant aux autres participants. Dans chaque combat de Mortal Kombat, vous pouvez voir des compteurs mesurant l'énergie de chaque guerrier, dans les coins supérieurs, à gauche et à droite de l'écran. Au départ, les compteurs indiquent l'énergie maximum, mais celle-ci diminue avec chaque coup reçu. L'importance de cette diminution dépend du genre de coup reçu et du blocage qui lui a été opposé. Quand l'énergie atteint son minimum, il est K.O. et son adversaire remporte le round. Si le temps est écoulé et qu'aucun des guerriers n'a été mis K.O., celui qui a eu le moins de blessures est déclaré vainqueur. Le premier guerrier à gagner deux rounds remporte le combat et affronte ensuite l'adversaire suivant.



REMARQUE: si après quatre rounds, il n'y a pas de gagnant, les deux guerriers seront disqualifiés du tournoi.

Un proverbe dit qu'un guerrier est son propre pire ennemi. Un autre dit que son meilleur allié est la connaissance de ses faiblesses. Ces maximes sont à l'origine du test suivant, le Combat Miroir (The Mirror Match), dans lequel chaque guerrier doit affronter ce qui pourrait être son pire ennemi: son sosie parfait, possédant la même apparence physique, la même force, la même rapidité et les mêmes talents. Pour le battre, le guerrier doit faire preuve de la seule qualité que son sosie ne possède pas: la sagesse.

Si un guerrier parvient à survivre au Combat Miroir, la prochaine étape consiste en trois combats d'endurance éreintants.

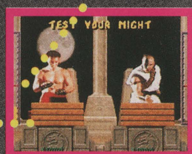
Les règles des combats d'endurance sont similaires à celles des autres combats, mais, pendant un combat d'endurance, à peine avez-vous vaincu un adversaire qu'un deuxième guerrier entre sur le ring. Pour gagner un round, vous devez vaincre vos deux adversaires avant que votre guerrier ne soit blessé une seule fois!

Entre les combats, les Grands Maîtres du Tournoi testeront de temps en temps la valeur de votre guerrier. Ils lui demanderont de briser un objet à mains nues: bois, pierre, acier, rubis ou diamant. Pour augmenter la puissance de son coup, appuyez à plusieurs reprises, aussi vite que possible, sur les BOUTONS L et



R. Un compteur à côté de votre guerrier indique la puissance actuelle de son coup et la puissance nécessaire pour briser l'objet. Quand le niveau de puissance est au-dessus de la ligne, appuyez sur le BOUTON B pour frapper, mais assurez-vous de frapper avant que le temps n'ait atteint zéro.

C'est uniquement quand un guerrier a réussi ces trois défis qu'il est jugé digne d'affronter le Grand Champion, Goro. Si vous parvenez à battre Goro, le maléfique Shang Tsung prendra alors part au tournoi, contre vous! Sortez de ce combat vainqueur et vous deviendrez le Guerrier Suprême de Mortal Kombat!

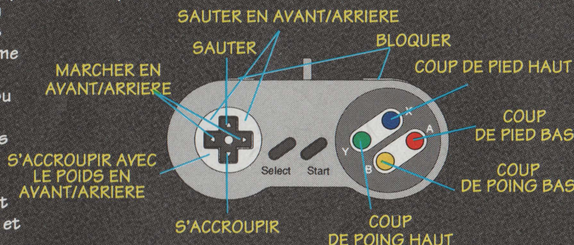


L'ART DU COMBAT

Chaque guerrier qui a été invité à prendre part au Tournoi a consacré des années à l'entraînement et à la méditation, pour améliorer sa maîtrise des arts martiaux. Avant d'envoyer ces guerriers au combat, vous aussi devriez vous entraîner aux arts martiaux en méditant sur ces leçons.

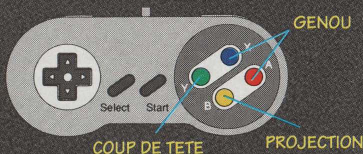
MOUVEMENTS DE BASE

La meilleure façon de commencer votre entraînement est de pratiquer les mouvements fondamentaux: coups de pied, de poing, accroupissements, sauts et blocages. Ces mouvements peuvent paraître insignifiants en comparaison à des mouvements acrobatiques et puissants comme le coup de pied à la volée, mais savoir comment bloquer, éviter ou riposter à un coup de pied à la volée peut s'avérer beaucoup plus utile que savoir vous-même en donner un. Combinés, ces mouvements fondamentaux sont les bases d'une défense efficace et d'une attaque puissante.



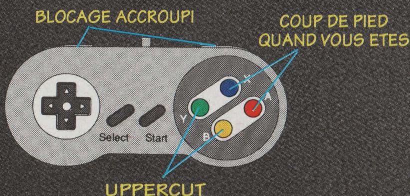
COMBAT RAPPROCHE

En combat rapproché, il y a des mouvements supplémentaires: le genou, le coup de tête et la projection. Ils sont tous les trois très efficaces et n'exigent pas l'extension complète d'un membre, qui est impossible en combat rapproché. Bien que ces coups soient très puissants, ils ne peuvent être utilisés que quand vous êtes très proche de votre adversaire.



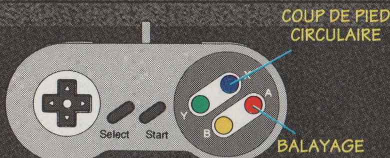
S'ACCROUPIR

En défense, les accroupissements permettent d'éviter les coups de poing et les armes aériennes, d'échapper à un combat rapproché et d'éviter d'être projeté. En attaque, un uppercut, exécuté quand vous êtes accroupi, est l'une des armes offensives les plus puissantes de l'arsenal d'un guerrier. Les accroupissements ne peuvent être utilisés qu'avec la FLECHE BAS du CONTROL PAD enfoncée (ou les FLECHES BAS + GAUCHE ou DROITE du CONTROL PAD).



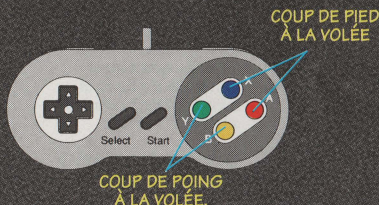


MOUVEMENTS TOURNANTS



Tourner sur soi-même est la clé pour des mouvements comme le coup de pied circulaire et le balayage. Le balayage frappe les chevilles de votre adversaire et le fait tomber sur le dos. Le coup de pied circulaire frappe votre adversaire au visage. Pour effectuer ces mouvements tournants, appuyez sur la flèche droite du Control Pad.

MOUVEMENTS AERIENS



Ce sont les derniers mouvements que vous devriez apprendre: les coups de pied et de poing à la volée. Pour les exécuter, sautez, sur place ou vers votre adversaire, puis appuyez sur les boutons d'attaque quand vous êtes en l'air. Cependant, contrairement à la plupart des attaques, les attaques aériennes doivent être bien calculées pour réussir.

MOUVEMENTS SPECIAUX

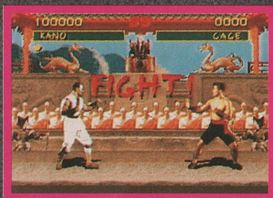
Tous les guerriers de Mortal Kombat sont des experts du combat, comme des milliers d'autres guerriers à travers le monde. Ce sont les mouvements spéciaux qu'ils ont créés et perfectionnés, qui leur ont permis de dépasser leurs pairs. Pour devenir un super guerrier, assez doué pour remporter le titre de Grand Champion, vous devez vous-aussi apprendre ces mouvements. Car, ces mouvements, coups de pied spéciaux ou prises élémentaires, font des guerriers de Mortal Kombat les combattants les plus féroces et les plus acharnés du monde. Si vous maîtrisez leurs mouvements spéciaux, vous en ferez partie.

SAGESSE DES MOINES COMBATTANTS

L'esprit est plus fort que le corps. Observez des combats pour apprendre quel mouvement est la meilleure riposte à tel autre, lequel peut être exécuté le plus rapidement et lequel fait le plus de dégâts. Par exemple, si vous accomplissez un blocage accroupi, vous ne pourrez pas être balayé. Servez-vous au mieux de ce savoir.

Avec de l'entraînement, vous pouvez apprendre des combinaisons de mouvements, qui peuvent être exécutés les uns après les autres. Ces combinaisons vous permettent de frapper votre adversaire plusieurs fois, avant qu'il ne puisse riposter; elles sont donc d'une aide inestimable.

Une seule tactique de combat ne marchera pas pour tous les guerriers. Comme ils ont tous des forces et des mouvements différents, chacun d'entre eux devra employer un style de combat différent. Faites des essais pour découvrir quelle stratégie s'adapte le mieux à quel guerrier.



Cette cartouche de jeu n'est pas conçue pour être utilisée avec la fonction "ralenti" de certains contrôleurs accessoires.



LIU KANG



AGE: 24 ans
TAILLE: 1 m 80
POIDS: 92 kg
CHEVEUX: NOIRS
YEUX: MARRON
NATIONALITE:
CITOYEN DE LA REPUBLIQUE POPULAIRE DE CHINE
PARENTS:
LEE KANG, PERE (DECEDE)
LIN KANG, MERE (DECEDEE)
CHOW KANG, FRERE (ADRESSE INCONNUE)
LIEU DE NAISSANCE: PROVINCE DE HONAN, CHINE
PROFESSION: MOINE SHAOLIN, PECHEUR

Autrefois membre de la Société ultra-secrète du Lotus Blanc, Liu Kang abandonna cette organisation de façon à pouvoir représenter tous les temples Shaolins dans le tournoi. Toute sa vie, il a entendu parler du tournoi d'arts martiaux de Shang Tsung. Il est conscient du danger que cela représente, et s'est inscrit au tournoi pour vaincre Shang Tsung et rendre au tournoi ses nobles origines.

COUPS SPECIAUX:
COUP DE PIED A LA VOLEE - GAUCHE, GAUCHE, X
COUP DE GRACE:

JOHNNY CAGE



VRAI NOM: JOHN CARLTON
AGE: 29 ans
TAILLE: 1 m 88
POIDS: 100 kg
CHEVEUX: NOIRS
YEUX: BLEUS
NATIONALITE:
CITOYEN DES ETATS-UNIS D'AMERIQUE
PARENTS:
ROBERT CARLTON, PERE
ROSE CARLTON, MERE
REBECCA CARLTON, SOEUR
CINDY FORD, FEMME (DIVORCEE)
LIEU DE NAISSANCE: VENICE, CALIFORNIE
PROFESSION:
ACTEUR

Une superstar des arts martiaux, entraîné par les grands maîtres du monde entier, Cage utilise ses talents au cinéma. C'est un champion du box office, qui a tourné des films comme le Poing du Dragon, et le Poing du Dragon II, ainsi que Violence Soudaine, qui a reçu un oscar. Il s'est inscrit au tournoi uniquement pour la publicité que cela représente. Malgré son apparente superficialité, c'est un ennemi redoutable, aux mouvements souples, aux réflexes rapides et doté de son célèbre Shadow Kick.

COUPS SPECIAUX:
SHADOW KICK: DROITE, GAUCHE, A
COUP DE GRACE:

KANO



AGE: 35 ans
TAILLE: 1 m 85
POIDS: 103 kg
CHEVEUX: NOIRS
YEUX: 1 MARRON
1 INFRA-ROUGE (DANS UN IMPLANT METALLIQUE)
NATIONALITE:
DEPORTE DU JAPON, CRIMINEL RECHERCHE DANS 35 PAYS
PARENTS:
AUCUN. IL FUT ABANDONNE PAR UNE AMERICAINE A TOKYO, LORSQU'IL ETAIT ENFANT
LIEU DE NAISSANCE: INCONNU
PROFESSION:
CRIMINEL, MEMBRE DE L'ORGANISATION DES DRAGONS NOIRS

Un mercenaire, un voyou, un voleur, un extorqueur; la vie de Kano n'est que crimes et injustices. C'est un membre fervent du Dragon Noir, un groupe d'assassins dangereux, craints et respectés dans les milieux du crime. Pensant que le palais de Tsung est construit en or, Kano s'est inscrit au tournoi, de façon à pouvoir s'infiltrer dans le palais pour le piller.

COUPS SPECIAUX:
BOULET DE CANON: A PARTIR DE LA GAUCHE, EFFECTUER UN CERCLE. MAINTENIR BLOCKS ENFONCES POUR TOURNER SUR PLACE.
COUP DE GRACE:

SONYA BLADE



AGE: 26 ans
TAILLE: 1 m 80
POIDS: 70 kg
CHEVEUX: BLONDS
YEUX: BLEUS
NATIONALITE:
CITOYENNE DES ETATS UNIS D'AMERIQUE
PARENTS:
MAJOR HERMAN BLADE, PERE
ERICA BLADE, MERE
DANIEL BLADE, FRERE JUMEAU (DECEDE)
LIEU DE NAISSANCE: AUSTIN, TEXAS
PROFESSION:
LIEUTENANT DE L'ARMEE AMERICAINE, MEMBRE D'UNE FORCE SPECIALE PARAMILITAIRE.

Sonya Blade est un membre d'une unité de forces spéciales. Son équipe cherchait à se débarrasser du Dragon Noir de Kano. Son unité suivit Kano sur une île qui n'était mentionnée sur aucune carte, mais tomba dans une embuscade tendue par l'armée personnelle de Shang Tsung. Tsung a forcé Sonya à participer au tournoi en retenant son équipe en otage. Sa vie, et celles de ses compagnons, dépendent maintenant de ses performances!

COUPS SPECIAUX
LEG THROW: BLOCKS ENFONCES + B + A
COUP DE GRACE:

RAYDEN



AGE: ETERNEL
TAILLE: 2 m 17
POIDS: 152 kg
CHEVEUX: NOIRS
YEUX: AUCUN
NATIONALITE: MYSTIQUE, NE S'APPLIQUE PAS
PARENTS: AUCUN
PROFESSION: GUERRIER

Rayden est en fait le nom d'un guerrier mystique. Le bruit court qu'il aurait reçu une invitation de la part de Shang Tsung, et qu'il aurait pris une apparence humaine pour participer au tournoi. Ses pouvoirs sur les éléments en font un ennemi dangereux, aussi bien au sol que dans les airs.

COUPS SPECIAUX:
ECLAIR VOLANT - DROITE, DROITE, GAUCHE
COUP DE GRACE

SUB-ZERO



VRAI NOM: INCONNU
AGE: 32 ans
TAILLE: 1 m 90
POIDS: 105 kg
CHEVEUX: NOIRS
YEUX: MARRON
NATIONALITE: INCONNUE, MAIS HABITE QUELQUE PART EN CHINE
PARENTS: AUCUN
LIEU DE NAISSANCE: INCONNU
PROFESSION: MEMBRE DE LIN KUEI, UN RARE CLAN D'ASSASSINS CHINOIS DE TYPE NINJA

Le vrai nom et l'origine de ce guerrier sont inconnus. Cependant, son uniforme révèle qu'il fait partie du Lin Kuei, un clan légendaire d'assassins "ninjas" chinois. Comme son nom l'indique, il a maîtrisé l'élément du froid. Sa capacité de congélation laisse ses adversaires à sa merci, une situation dangereuse, car Sub-Zero n'a ni scrupules, ni pitié.

COUPS SPECIAUX:
CONGELATION - BAS VERS GAUCHE, B
COUP DE GRACE:

SCORPION



VRAI NOM: INCONNU
AGE: 32 ans
TAILLE: 1 m 88
POIDS: 105 kg
CHEVEUX: NOIRS
YEUX: COULEUR VARIABLE
NATIONALITE: SCORPION EST UN SPECTRE REINCARNE, ET N'A PAS DE NATIONALITE
PARENTS: UNE FEMME ET UN ENFANT DANS UNE VIE PRECEDENTE
LIEU DE NAISSANCE: INCONNU, DANS SA VIE PRECEDENTE. EN TANT QUE SCORPION, INCONNU
PROFESSION: INCONNUE, DANS SA VIE PRECEDENTE. EN TANT QUE SCORPION, EN MISSION DE VENGEANCE

Comme Sub-Zero, le vrai nom et les origines de Scorpion sont inconnus. On raconte cependant, que c'est un ex-ninja qui serait là pour venger sa mort aux mains des Lin Kuei. On lui a donné un nouveau corps et un uniforme qui imite ironiquement celui des Lin Kuei, avec du jaune, symbole de lâcheté.

COUPS SPECIAUX
VAN DAMME - DROITE-BAS, DROITE-BAS, B
COUP DE GRACE

GORO



AGE: 2000 ans
TAILLE: 2 m 46
POIDS: 325 kg
CHEVEUX: NOIRS
YEUX: ROUGES
NATIONALITE:
SUR TERRE: INCONNUE
DANS L'UNIVERS: PRINCE DE KUATAN
PARENTS: ROI GORBAK, PERE
REINE MAI, MERE
GORO A AUSSI 7 FEMMES
LIEU DE NAISSANCE: KUATAN, 4EME PLAINE ASTRALE DE SHOKAN, ROYAUME DE L'UNIVERS
PROFESSION: PRINCE DE KUATAN, CHEF SUPREME DES ARMEES DE SHOKAN

Goro, mi-homme, mi-dragon, âgé de 2000 ans, n'a pas été vaincu depuis 500 ans. Il gagna le titre de Grand Champion en se débarrassant de Kung Lao, un moine Shaolin. C'est à cette époque que le tournoi passa aux mains de Shang Tsung et devint corrompu. Goro est extrêmement fort et très agile. Ceux qui l'ont affronté n'ont jamais trouvé de faiblesses. En fait, tous ceux qui se sont opposés à lui ont péri!

F R A N C E   S E U L E M E N T

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

Columbia TriSTar Home Video
Opperstraat
38 Rue Souveraine
1050 Brussels
BELGIUM

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.**SUPER NINTENDO 90 dagen garantie**



Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)

Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System Spelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstruktietouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defekt optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan :

Columbia TriStar Home Video,
Postbus 685
1200 AR Hilversum
Nederland

Columbia TriStar Home Video
Opperstraat 38
38 Rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium

Spelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschaf.



HET SHAOLIN TOERNOOI VOOR DE OOSTERSE VECHTKUNST...

EEUWENLANG WAS HET EEN WEDSTRIJD OM DE ROEM EN DE EER. EERZAME STRIJDERS VAN OVER DE HELE WERELD WERDEN UITGENODIGD OM DEEL TE NEMEN EN ALLEMAAL WAREN ZE EVEN VASTBERADEN OM DE GROTE KAMPIOEN TE WORDEN.



MAAR DAT WAS LANG GELEDEN... VER VOORDAT HET TOERNOOI WAS BESMET DOOR DE DUIVELSE SHANG TSUNG, EEN STRIJDER DIE ZIJN TEGENSTANDERS NIET ALLEEN VAN HET LEVEN BEROOFDE, MAAR OOK HUN ZIEL NIET MET RUST LIET ... EEUWENLANG HEEFT TSUNG HET TOERNOOI BEHEERST MET DE HULP VAN ZIJN LEERLING GORO, EEN WALGELIJKE HALF MENS-HALF DRAAK. VANDAAG, 500 JAAR LATER, BEGINT DE STRIJD OPNIEUW EN ZIJN EN DE STRIJDERS WEER BIJ ELKAAR GEKOMEN OM DEEL TE NEMEN AAN HET GEVECHT OP LEVEN EN DOOD.

LAAT HET TOERNOOI BEGINNEN!

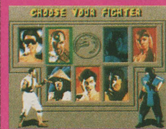
1. Controleer of de aan- en uitknop op UIT staat.

2. Steek het spelpakket van Mortal Kombat volgens de aanwijzingen van de handleiding in je Super Nintendo Entertainment Systeem.

3. Zet de aan- en uitknop op AAN. Als het titelscherm van Mortal Kombat verschijnt, heb je drie mogelijkheden: Tournament (toernooi), Options (opties), en Exhibition (demonstratie). Gebruik het naar LINKS- en RECHTSPIJLTJE op het CONTROLEPANEEL om je keuze uit te lichten en druk daarna op een willekeurige knop om je keuze te selecteren.

DE TOERNOOI OPTIE

De toernooi optie begint met het gevecht van één strijder om de titel Grote Kampioen. Daarvoor moet je eerst een strijder kiezen. Het "kies een strijder" scherm laat je zien welke strijders er tot je beschikking staan - Liu Kang, Johnny Cage, Kano, Rayden, Scorpion, Sub-Zero en Sonya Blade. Met de PIJLTJES OP HET CONTROLEPANEEL kun je het gekleurde kadertje naar de speler verplaatsen die jij gekozen hebt. Om hem/haar te selecteren, druk je op een willekeurige KNOP en kan het toernooi beginnen.



Als een tweede speler met het toernooi mee wil doen, kan hij, op elk gewenst moment, de STARTKNOP indrukken. Hiermee worden de twee strijders naar het "kies een strijder" scherm teruggeplaatst waar ze opnieuw een strijder kunen kiezen. Als beide spelers met dezelfde strijder willen vechten, verschijnt de strijder van speler 2 in een andere kleur. De spelers kunnen nu tegen elkaar vechten. Na afloop gaat de winnaar door naar de volgende ronde terwijl de verliezer het toernooi verlaat.

DEMONSTRATIE OPTIE

De demonstratie optie biedt je de mogelijkheid om wedstrijden te vechten buiten het toernooi om. Als je de demonstratie stand kiest, verschijnt het scherm met de demonstratie mogelijkheden. De Demonstratie optie begint, net als de toernooi optie, met één speler, maar een tweede speler kan op elk gewenst moment in het spel komen door op de STARTKNOP te drukken.

Net als bij de toernooi optie moet de speler eerst een strijder kiezen. Bij de Demonstratie optie moet je echter ook je computertegenstander kiezen. De A en B KNOP gebruik je om een strijder te kiezen en de X en Y KNOP om je keuze ongedaan te maken. Bovendien kan men twee of zelfs drie strijders kiezen die tegen elkaar gaan vechten. Als de eerste strijder is verslagen, neemt de volgende strijder het gevecht over.

Nadat de strijders zijn gekozen, kan de speler de locatie voor het gevecht kiezen door op het naar BENEDENPIJLTJE op het CONTROLEPANEEL te drukken. Druk op de STARTKNOP om het gevecht te laten beginnen.



Als het gevecht voorbij is, keer je terug naar het scherm met de Demonstratie opties. Om de Demonstratie spelstand te verlaten, gebruik je de naar BOVEN- en naar BENEDENPIJLTJES op het CONTROLEPANEEL om de "Keer terug naar het Hoofdmenu" optie ("exit to Main Menu" option) uit te lichten. Druk daarna op een willekeurige toets.

OPTIES

OPTIES leidt de speler naar het Optiesscherm waar je een aantal mogelijkheden van het spel kunt aanpassen door de PIJLTJES op het CONTROLEPANEEL te gebruiken:

GAME MODE (spelstand) kun je gebruiken om te kiezen tussen een NORMAAL gevecht of een HAND-TEGEN-HAND gevecht waarbij allerlei speciale bewegingen zijn uitgeschakeld.

MUSIC (muziek) gebruik je om de muziek aan of uit te zetten.

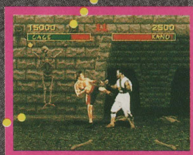
DIFFICULTY (Moeilijkheidsgraad) laat je kiezen hoe moeilijk je het spel wilt maken op een schaal van 0 tot 4.

HANDICAP (handicap) is een speciale mogelijkheid die gebruikt kan worden om spelers van verschillend niveau tegen elkaar te laten strijden op een gelijker niveau. Dit wordt bereikt door de punten aan te passen die elke speler krijgt wanneer hij getroffen wordt. De trefpunten variëren van 0 tot 5 waarbij 0 het minste letsel en dus het grootste voordeel aangeeft en 5 het meeste letsel en het grootste nadeel. De standaardcomputerstand is 2. De handicap optie werkt alleen wanneer er 2 spelers aan het spel deelnemen.

BUTTON CONFIGURATION (het afstellen van de knoppen) geeft je de mogelijkheid om te bepalen welke knop welke beweging bestuurt. Om een beweging te selecteren, gebruik je de naar BOVEN- en naar BENEDENPIJLTJES op het CONTROLEPANEEL. Om de besturing te veranderen, druk je op de knop die je wilt gebruiken om de geselecteerde beweging te gebruiken. Besef je goed dat als je een knop verandert, de beweging die voorheen door die knop werd bestuurd, nu ook veranderd is. De besturing zoals hij staat beschreven in "de Kunst van het Vechten" sectie is dan dus niet meer van toepassing.

DE REGELS VAN HET TOERNOOI

Het Shaolin toernooi voor de oosterse vechtkunst is meer dan zo maar een demonstratiespelletje. Iedere deelnemer is uitgenodigd om zijn buitengewone gevechtskwaliteiten en met het accepteren van de uitnodiging, heeft de strijder zijn/haar leven op het spel gezet. Het toernooi - dat al eeuwenlang dezelfde eenvoudige opzet heeft - test alle aspecten van een strijder, want alleen de allerbesten kunnen meedingen naar de titel Grote Kampioen.



Het toernooi test allereerst de kracht van een strijder door het hem te laten opnemen tegen de andere deelnemers aan het toernooi. Tijdens alle Mortal Kombat gevechten, verschijnen er metertjes in de linker en rechterbovenhoek van het scherm om de toestand van de strijders aangeven. Oan te geven van elke ronde staan de meters op volle gezondheid, maar ze lopen terug met iedere klap die de strijder incasseert. Hoever de meter terugzakt is afhankelijk van hoe ernstig de klap is die wordt uitgedeeld en of de klap wordt opgevangen. Als de gezondheidsmeter leeg is, betekent dit dat de strijder is uitgeschakeld en heeft zijn tegenstander de ronde gewonnen.

Als de toegestane tijd voorbij is voordat een van de strijders is verslagen, wordt de strijder die de minste klappen heeft opgelopen tot winnaar uitgeroepen. De strijder die als eerste twee ronden wint, is de winnaar en mag het opnemen tegen de volgende tegenstander.



LET OP: als er na vier ronden nog geen winnaar is, worden beide strijders uitgesloten voor verdere deelname aan het toernooi.

Een oud spreekwoord beweert dat een strijder zijn eigen gevaarlijkste vijand is. Een ander gezegde meent juist dat het kennen van je eigen zwakke plekken de grootste bondgenoot van elke strijder is. Deze waarheden liggen ten grondslag aan de volgende test van het toernooi, het Spiegelgevecht. Elke strijder moet het opnemen tegen wat wel eens zijn ergste vijand kan zijn - een dubbelganger die er net zo uitziet, en net zo sterk, snel en behendig is als hijzelf. Om zijn dubbelganger te kunnen verslaan moet de strijder terugvallen op de enige eigenschap waarover zijn spiegelbeeld niet beschikt - wijsheid.

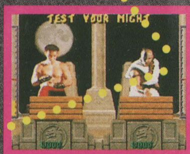
Als een strijder het Spiegelgevecht overleeft, wordt zijn conditie nogmaals getest tijdens drie slopende Uithoudingsproeven.

De regels voor de Uithoudingsproeven zijn hetzelfde als bij de standaard gevechten, behalve dat, als er een tegenstander is verslagen, een tweede strijder het strijdperk betreedt. Om een ronde te winnen, moet je strijder beide tegenstanders uitschakelen zonder dat hij aan zijn eigen verwondingen bezwijkt!



Tussen de verschillende wedstrijden door, willen de grootmeesters van het toernooi zo nu en dan de kracht van jouw strijder meten.

Jouw strijder wordt gevraagd om een object met zijn blote handen te breken - hout, steen. staal, robijn, diamant. Om de kracht van de slag te vergroten, moet je de L en R KNOPPEN zo snel mogelijk achter elkaar indrukken. Een metertje naast je strijder geeft aan over hoeveel kracht hij bij zijn slag kan beschikken en hoeveel kracht hij nodig heeft om het object te breken. Als het krachtniveau boven het lijntje is, druk je op de B KNOP om toe te slaan, maar let erop dat je slaat voordat de tijdsmeter op nul staat.



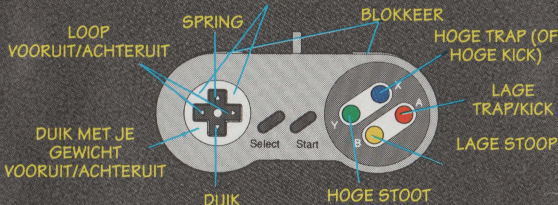
Alleen wanneer een strijder al deze uitdagingen met goed gevolg heeft doorstaan, mag hij de strijd aanbinden met de Grote Kampioen, Goro. Als Goro is verslagen verschijnt de duivelse Shang Tsung om het tegen jou op te nemen. Als je hem ook verslaat ben je de Allergrootste Mortal Kombat Strijder!

DE KUNST VAN HET VECHTEN

Elke deelnemer die is uitgenodigd om aan het Toernooi deel te nemen, heeft jarenlang geoefend en gemediteerd om zijn vechtkunstkwaliteiten te vervolmaken. Voordat je deze strijders het gevecht instuurt, moet je eerst de vechtkunst leren beheersen door te mediteren over de volgende lessen.

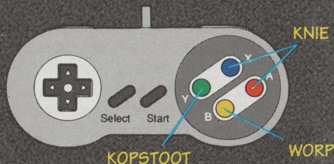
BASISBEWEGINGEN

Je kunt je training het beste beginnen met de basis bewegingen: trappen, stoten, duiken, springen en blokken. Deze bewegingen lijken misschien minder spectaculair dan een splijtende, vliegende kick, maar het is meestal belangrijker om te weten hoe je een vliegende kick kunt stoppen, ontwijken of ongedaan maken dan dat je weet hoe je er zelf een moet uitdelen. Met elkaar vormen deze basis bewegingen de grondslag voor zowel een sterke verdediging als een effectieve aanval.



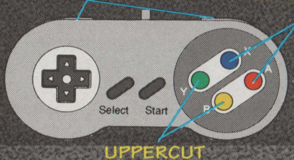
ALS JE IN HET NAUW ZIT

De overige bewegingen die je kunt gebruiken in een benarde gevechtssituatie zijn de kniestoot, de kopstoot en de worp. Zij zijn alle drie bijzonder doeltreffend en hebben het voordeel dat je je ledematen niet helemaal hoeft te strekken om ze uit te voeren, want dat is niet mogelijk als je in een hoek bent gedreven. Je kunt deze bewegingen echter alleen gebruiken wanneer je direkt tegenover je tegenstander staat.



DUIKBEWEGINGEN

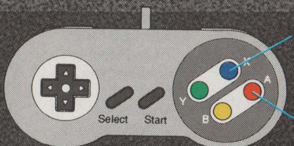
Bij de verdediging gebruik je duikbewegingen om stoten en vliegende wapens te ontwijken, om te vermijden dat je tegenstander te dicht bijkomt, en om ervoor te zorgen dat je niet geworpen kunt worden. Bij de aanval is de upper cut, die vanuit gehurkte stand op de kin van de tegenstander wordt losgelaten, één van de sterkste wapens uit het arsenaal van de strijder. Je kunt de duikbewegingen alleen gebruiken door het naar BENEDENPIJLTJE op het CONTROLEPANEEL ingedrukt te houden (of naar BENEDEN + LINKS- of RECHTSPIJLTJE op het CONTROLEPANEEL).





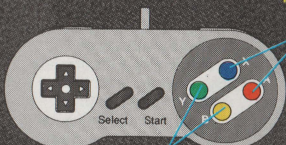
DRAAIBEWEGINGEN

Het ronddraaien is de sleutel tot bewegingen zoals de Draaiende Kick en de Voetveeg. Met de Voetveeg raak je je tegenstander op zijn enkels en valt hij achterover. De Draaiende Kick is een trapbeweging die je tegenstander in het gezicht treft. Om de draaibewegingen uit te voeren richt je het CONTROLEPANEEL van je tegenstander af.



VLIEGENDE BEWEGINGEN

De laatste technieken die je moet leren zijn die van de luchtbewegingen - de vliegende stoten en trappen. Om deze bewegingen uit te voeren moet je eerst springen, op je plaats of in de richting van je tegenstander. Terwijl je in de lucht hangt, druk je op de aanvalsknoppen. In tegenstelling tot de meeste aanvalstechnieken, moet de vliegende aanval op het juiste moment gelanceerd worden om je tegenstander te kunnen treffen.



SPECIALITEIT

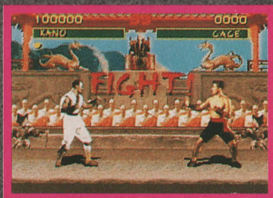
Alle Mortal Kombat strijders zijn experts op het gebied van de vechtsport - in dat opzicht zijn ze niet anders dan duizenden vechtsportbeoefenaars over de hele wereld. Wat deze strijders ver boven de gemiddelde vechter doet uitstijgen is het feit dat ze beschikken over speciale bewegingen die ze zelf hebben ontwikkeld en geperfectioneerd. Om een echte overheersende strijder te zijn, die goed genoeg is om de Grote Kampioen te worden, moet je de specialiteiten van de strijders leren beheersen, want, of het nu een speciale traptechniek of een bliksemschicht betreft, deze specialiteiten maken de Mortal Kombat strijders tot de vurigste en meest meedogenloze vechters op Aarde. Door hun specialiteiten aan te leren, kun jij net zo gevaarlijk als zij worden.

DE WIJSHEID VAN DE VECHTENDE MONNIKEN

De geest is sterker dan het lichaam. Door gevechten te bestuderen kun je leren welke bewegingen andere bewegingen ongedaan kunnen maken, welke bewegingen het snelste zijn en welke de meeste schade aanrichten. Je kunt bijvoorbeeld een gedoken bloktechniek gebruiken om een voetveeg te vermijden. Met dit soort kennis moet je je voordeel doen.

Door veel te oefenen, leer je dat er combinaties van bewegingen zijn die je achter elkaar kunt uitvoeren. Deze combinaties zijn een belangrijk instrument om je tegenstander een paar keer achter elkaar te treffen zonder dat hij zich kan verdedigen.

Elke strijder eist een eigen gevechtsaanpak. Omdat ze allemaal over verschillende sterke punten en technieken beschikken, moet je je vechtsstijl bij je tegenstander aanpassen. Probeer te ontdekken welke strategie het beste werkt om hem/haar uit te schakelen.



Dit spelpakket is niet geschikt om gebruikt te worden met de slow motion voorziening van sommige bijbehorende controllers.



LIU KANG



LEEFTIJD: 24
LENGTE: 1.80
GEWICHT: 90 kilo
HAAR: ZWART
OGEN: BRUIN
NATIONALITEIT:
STAATSBURGER VAN DE VOLKSREPUBLIEK CHINA
FAMILIE: LEE KANG, VADER (OVERLEDEN)
(voor zover bekend)
LIN KANG, MOEDER (OVERLEDEN)
CHOW KANG, BROER (VERBLIJFPLAATS ONBEKEND)
GEBOORTEPLAATS:
PROVINCIE HONAN, CHINA
BEROEP: SHAOLIN MONNIK, VISSER

Voorheen was Liu Kang lid van het strikt geheime Witte Lotus Genootschap. Hij heeft de organisatie verlaten om alle Shaolin tempels te vertegenwoordigen tijdens het toernooi. Al zijn hele leven heeft hij verhalen en geruchten gehoord over het vechtkunst toernooi van Shang Tsung. Hij is zich terdege bewust van de slechte krachten die erachter schuilgaan en heeft zich speciaal voor het toernooi ingeschreven om te proberen om Shang Tsung te verslaan en het toernooi in zijn oude ere te herstellen.

SPECIALITEIT:
VLIEGENDE KICK - IN DE RICHTING VAN
IN DE RICHTING VAN, HOGE TRAP
AFRONDENDE BEWEGING:

JOHNNY CAGE



ECHTE NAAM:
JOHN CARLTON
LEEFTIJD: 29
LENGTE: 1.83
GEWICHT:
100 kilo
HAAR: BRUIN
OGEN: BLAUW
NATIONALITEIT:
STAATSBURGER VAN DE VERENIGDE STATEN VAN AMERIKA
FAMILIE: ROBERT CARLTON, VADER.
(voor zover bekend)
ROSE CARLTON, MOEDER
REBECCA CARLTON,
ZUS CINDY FORD, VROUW (GESCHEIDEN)
GEBOORTEPLAATS:
VENICE, CALIFORNIË
BEROEP: ACTEUR

Cage is een superster die is opgeleid door gevechtsgrootmeesters van over de hele wereld. Momenteel vertoont hij zijn kunsten voornamelijk op het witte doek. Hij is één van de meeste populaire artiesten en hij is tde ster in films zoals Dragon Fist (draakvuist) en Dragon Fist II. Hij heeft een prijs gewonnen met Sudden Violence (plotseling geweld) Hij neemt alleen aan het toernooi deel, omdat hij denkt dat het hem wereldwijde publiciteit op zal leveren. Op het eerste gezicht lijkt zijn instelling oppervlakkig, maar hij is een indrukwekkende tegenstander met soepele benen, razendsnelle reflexen en een exclusieve Schaduw Kick.

SPECIALITEIT:
SCHADUW KICK - VERWIJDERD VAN EN IN DE RICHTING VAN
LAGE KICK
AFRONDENDE BEWEGING:

KANO



LEEFTIJD: 35
LENGTE: 1.80
GEWICHT: 103 kilo
HAAR: ZWART
OGEN: 1 BRUIN
1 INFRA-ROOD (DEEL VAN EEN METALEN PROTHESE)
NATIONALITEIT:
GEIMPORTEERD VANUIT JAPAN, GEZOCHTE MISDADIGER IN 35 LANDEN
FAMILIE: GEEN - ALS KLEIN KIND TE VONDELING
(voor zover bekend)
GELEGD IN TOKYO DOOR EEN AMERIKAANSE VROUW
GEBOORTEPLAATS:
ONBEKEND
BEROEP: MISDADIGER, LID VAN DE ORGANISATIE VAN DE ZWARTE DRAAK

Huurling, stuk tuig, afperser, dief - Kano leidt een leven vol van misdaad en onrechtvaardigheid. Hij is een toegewijd lid van de Zwarte Draak, een levensgevaarlijke groep onverschrokken criminelen die in de misdaadwereld zowel gevreesd als gerespecteerd is. Omdat hij denkt dat Tsungs paleis van goud is gemaakt, heeft hij zich ingeschreven voor het toernooi om het paleis ontdekken en vervolgens leeg te roven.

SPECIALITEIT:
KANONSKOGEL - ROND IN EEN CIRKEL VAN ZICH AF, NAAR ZICH TOE.
HOU HET BLOK VAST OM HEM OP Z'N PLAATS TE LATEN DRAAIEN
AFRONDENDE BEWEGING:

SONYA BLADE



LEEFTIJD: 26
LENGTE: 1.73
GEWICHT: 70 kilo
HAAR: BLOND
OGEN: BLAUW
NATIONALITEIT:
STAATSBURGER VAN DE VERENIGDE STATEN VAN AMERIKA
FAMILIE: MAJOOR HERMAN BLADE, VADER
(voor zover bekend)
ERICA BLADE, MOEDER
DANIEL BLADE, TWEELINGBROER (OVERLEDEN)
GEBOORTEPLAATS:
AUSTIN, TEXAS
BEROEP: LUITENANT IN HET AMERIKAANSE LEGER, LID VAN EEN SPECIALE PARAMILITAIRE ORGANISATIE.

Sonya is lid van een speciaal getrainde topeenheid van de Amerikaanse strijdkrachten. Het team waarmee ze werkt waren Kano's Zwarte Draak op het spoor. Zij waren erin geslaagd Kano te volgen naar een onbekend eiland, maar daar zijn ze in een hinderlaag gelopen van Shangs persoonlijke troepen. Door haar kameraden te gijzelen heeft Tsung Sonya gedwongen om deel te nemen aan het toernooi. Nu is ze dus niet alleen verantwoordelijk voor haar eigen leven, maar ook voor dat van haar vrienden!

SPECIALITEIT:
BEENZWAAI - VASTGEHOUDEN
BLOK + LAGE STOOT + LAGE TRAP
AFRONDENDE BEWEGING:

RAYDEN



LEEFTIJD: EEUWIG
LENGTE: 2.10
GEWICHT: 180 kilo
HAAR: ZWART
OGEN: GEEN
NATIONALITEIT: MYSTIEK, NIET VAN TOEPASSING
FAMILIE: GEEN (voor zover bekend)
BEROEP: STRIJDER

De naam Rayden is eigenlijk die van een mystieke strijder. Er wordt gefluisterd dat hij op persoonlijke uitnodiging van Tsung aan het toernooi deelneemt en dat hij daarom een menselijke vorm heeft aangenomen. Zijn natuurkrachten maken hem wel een zeer serieuze tegenstander, zowel op het land als in de lucht.

SPECIALITEIT:
VLIEGENDE BLIKSEMSCHICHT
WEG, WEG, NADEREND
AFRONDENDE BEWEGING:

SUB-ZERO



ECHTE NAAM: ONBEKEND
LEEFTIJD: 32
LENGTE: 1.87
GEWICHT: 110 kilo
HAAR: ZWART
OGEN : BRUIN
NATIONALITEIT: GEEN, HOEWEL HIJ ZICH ERGENS IN CHINA OPHOUDT
FAMILIE: GEEN (voor zover bekend)
GEBOORTEPLAATS: ONBEKEND
BEROEP: VOOR HET LEVEN LID VAN DE LIN KUEI, EEN DUISTERE GROEP CHINESE NINJA-ACHTIGE MOORDENAARS

De echte naam en achtergrond van deze strijder zijn onbekend. Echter, men gelooft uit zijn uniform te kunnen opmaken dat hij deel uitmaakt van de Lin Kuei, een legendarische groep Chinese Ninja's die als moordcommando werkzaam is. Zoals zijn naam al doet vermoeden beheerst hij de krachten van de kou. Hij kan iedere tegenstander bevriezen en ze zijn daarmee aan zijn genade overgeleverd. Helaas, in het woordenboek van Sub-Zero komt het woord genade niet voor.

SPECIALITEIT:
BEVRIEZEN - NAAR BENEDEN
IN DE RICHTING VAN, LAGE STOOT
AFRONDENDE BEWEGING:

SCORPION



ECHTE NAAM: ONBEKEND
LEEFTIJD: 32
LENGTE: 1.87
GEWICHT: 110 kilo
HAAR: ZWART
OGEN : VERANDEREN VAN KLEUR
NATIONALITEIT: SCORPION IS EEN GEREÏNCARNEERDE GEEST EN HEEFT GEEN NATIONALITEIT.
FAMILIE: VROUW EN KIND IN EEN VORIG LEVEN (voor zover bekend)
GEBOORTEPLAATS: IN VORIG LEVEN - ONBEKEND
ALS SCORPION - ONBEKEND
BEROEP: IN VORIG LEVEN - ONBEKEND
ALS SCORPION - OP WRAAK BELUST

Net als bij Sub-Zero is ook de echte naam en de herkomst van Scorpion onbekend. Men zegt dat hij een gevallen ninja is die de mogelijkheid heeft gekregen om wraak te nemen op de Lin Kuei die hem hebben vermoord. Hij heeft een nieuw lichaam gekregen en een nieuw uniform dat een treffende gelijkenis vertoont met een Lin Kuei uniform. Echter, zijn uniform is een duidelijke steek onder water, want het is helemaal geel: de kleur van de lafheid.

SPECIALITEIT:
VAN DAMME -
TERUG, TERUG, LAGE STOOT
AFRONDENDE BEWEGING:

GORO



LEEFTIJD: 2000
LENGTE: 2.50
GEWICHT: 240 kilo
HAAR: ZWART
OGEN: ROOD
NATIONALITEIT: OP AARDE - GEEN
IN HET BUITENAARDSE - PRINS VAN KUATAN
FAMILIE: KONING GORBAK, VADER (voor zover bekend)
KONINGIN MAI, MOEDER
GORO HEEFT OOK 7 VROUWEN
GEBOORTEPLAATS: KUATAN, HET 4DE STERVORMIGE LAND VAN SHOKAN, HET BUITENAARDSE KONINKRIJK
BEROEP: PRINS VAN KUATAN, OPPERBEVELHEBBER VAN DE LEGERS VAN SHOKAN

Als 2000 jaar oude half menselijke draak, is Goro de afgelopen 500 jaar nog nooit verslagen. Hij kreeg de titel Grote Kampioen in handen door Kung Lao, een Shaolin monnikenstrijder, te verslaan. In die tijd is het toernooi onder invloed van Shang Tsung geraakt en besmet met corruptie. Goro is zowel ongelooflijk sterk als bijzonder behendig. Niemand die het tegen hem heeft opgenomen heeft ooit een zwakke plek kunnen ontdekken. Sterker nog, niemand heeft het gevecht ooit kunnen navertellen!

NOTES...







DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England
DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH. Möhlstr. 10, 81675 München, Deutschland
DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France

PRINTED IN JAPAN/GEDRUKT IN JAPAN/IMPRIME AU JAPON